ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

- BARADUKE
- MOTOS
- SKYKID/DX
- HOPPING MAPPY
- TOYPOP
- THE RETURN OF ISHTAR
- THUNDER CEPTOR/II
- 源平討魔伝
- ROLLING THUNDER
- PAC-LAND
- STAR LUSTER
- DIG DUGII
- バベルの塔
- SKYKID

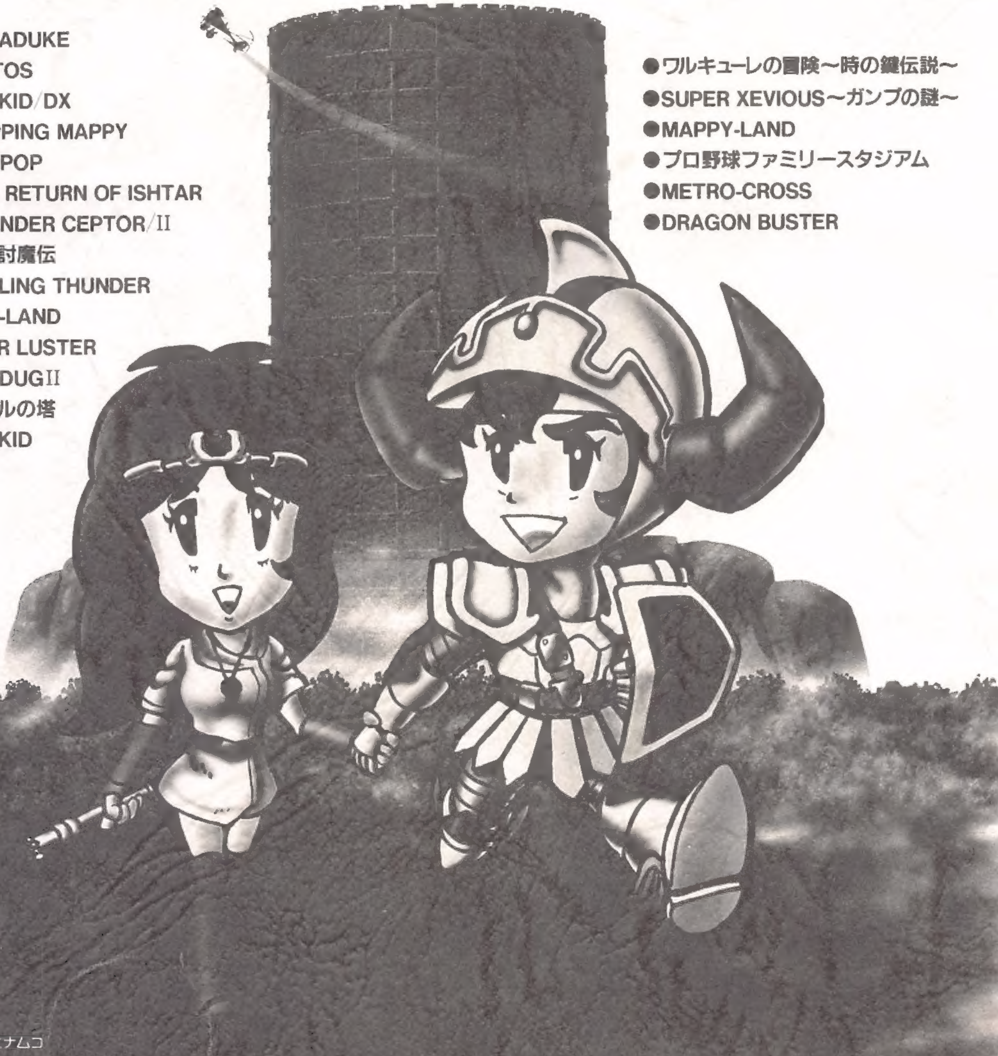
- ワルキューレの冒険〜時の鍵伝説〜
- SUPER XEVIOUS〜ガンプの謎〜
- MAPPY-LAND
- プロ野球ファミリースタジアム
- METRO-CROSS
- DRAGON BUSTER



ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

- ●BARADUKE
- ●MOTOS
- ●SKYKID/DX
- ●HOPPING MAPPY
- ●TOYPOP
- ●THE RETURN OF ISHTAR
- ●THUNDER CEPTOR/II
- ●源平討魔伝
- ●ROLLING THUNDER
- ●PAC-LAND
- ●STAR LUSTER
- ●DIG DUGII
- ●バベルの塔
- ●SKYKID
- ●ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～
- ●SUPER XEVIOUS～ガンプの謎～
- ●MAPPY-LAND
- ●プロ野球ファミリースタジアム
- ●METRO-CROSS
- ●DRAGON BUSTER



ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

本書は1987年5月，月刊マイコンBASICマガジン別冊として発行されました。

第1章
ナムコ・ビデオゲームの魅力を探る

namco II

オール・アバウト・ナムコ
目　次

CONTENTS

第2章 ナムコット・ファミコン・ソフトのすべて──監修 河野 光

第3章
ナムコ・ビデオゲーム ドット絵集

第4章
ナムコ・ビデオゲーム楽譜集



第1章

ナムコ・ビデオゲームの魅力を探る



1978年10月に発表された“GEE BEE（ジービー）”以来41作の魅力あふれるビデオゲームを世に送りだしてきたナムコ。前作の「ALL ABOUT NAMCO」につづき，バラデューク以降のビデオゲームの魅力を徹底的に探ってみましょう。

楽しさを提供しつづけるナムコ

パックマンで第２次ビデオゲーム・ブームを築き，あのゼビウスで爆発的ヒットをとばしたナムコ。その後も今日まで数多くのヒット作を送りだし，ビデオゲーム史上，多くの伝説的話題を提供してくれました。また，ナムコットの名称で販売されているファミリーコンピュータ用ゲームによって，より幅広い年代層に知られるようになりました。

そして，どの作品も魅力にあふれ，奥が深く，何回プレイしてもアキさせないものばかりです。このことは，ゲーム・センターでヒットした作品がパソコンやファミコンに移植されると必ずヒットしていることからもおわかりになるでしょう。

では，なぜナムコゲームがみんなから愛され，魅力を感じさせるのか!? この本は，前作「ALL ABOUT NAMCO－ナムコのすべて－」（60年10月発行）につづき，バラデューク以降のナムコゲームについて徹底的にその魅力を探ってみようと編集してみました。

ナムコゲームの歴史

ナムコのビデオゲーム第１作は，1978年10月に発表された〝GEE BEE（ジービー）〟です。以来，今年の3月までに41作が発売されています。

この中でも，ナムコの名前を一躍有名にしたのが1979年９月に発表された〝GALAXIAN（ギャラクシアン）〟でしょう。いろいろな編隊を組んで迫り来るエイリアンをむかえ撃つスペース・シューティング・ゲーム。このギャラクシアン頃からゲーム・センターだけでなく，喫茶店などにもゲーム機が置かれるようになり，サラリーマンをはじめとして大人たちをもとりこにしました。

そして，それを上回る大ヒット作になったのが，1980年５月に発表された〝PUCK—MAN（パックマン）〟です。アメリカでもヒットしたこのゲームはユニークなキャラクターやわかりやすいゲーム内容により，男の子のみならず，女の子にもビデオゲームの楽しさを提供しました。



▲ナムコ・キャラクター・ゲームの大ヒット作「パックマン」

また，ゲーム・キャラクターからイメージしたキャラクター・グッズなどが人気を集め，キャラクターがゲームを離れ１人歩きをはじめたのもこのパックマンからでしょう。

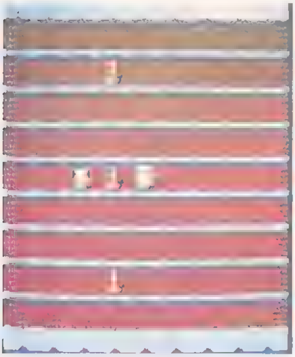

▲ビデオゲーム史上空前のブームを巻き起こした「ゼビウス」

そして，ナムコゲームを語るうえで忘れることのできないゲームが，1982年12月に発表された〝XEVIOUS（ゼビウス）〟です。しっかりとしたイメージと壮大なストーリーのうえにデザインされたこのゲームは，ビデオゲーム史上空前の大ヒット作となったば

ナムコ・ビデオゲーム年表

1978年10月	GEE BEE(ジービー)発表	ナムコ・ビデオゲーム第１作。この前にナバロンというゲームがありましたが，ロケテストの段階で消えていった幻のゲームです。
1979年６月	BOMB BEE(ボムビー)発表	ブロックくずしとピンボールをミックスしたようなゲームでした。
９月	GALAXIAN(ギャラクシアン)発表	編隊を組んで迫りくるエイリアンをむかえ撃つスペース・シューティング・ゲーム。ナムコの名を一躍有名にしました。
11月	CUTIE Q(キューティキュー)発表	ボムビーに続いて発表されたブロックくずしタイプのゲーム。いろいろなフィーチャーが登場しました。
1980年５月	PUCK-MAN(パックマン)発表	アメリカや女の子の間でも人気を集めた大ヒット作。キャラクターが１人歩きをはじめたのもこのゲームからでした。
６月	KING & BALLOON(キング&バルーン)発表	風船に連れさられた王様を助けだすゲーム。「ヘルプ！ヘルプ！」「サンキュー！」としゃべったのには驚きました。
10月	TANK BATTALION(タンクバタリアン)発表	タンクに乗り込み，司令部を守るゲーム。迫力あるサウンドと陣地取りの思考的な内容に人気が集まりました。
10月	RALLY-X(ラリーX)発表	軽快なＢＧＭにのってフラッグを取るラリーゲーム。４方向スクロールやレーダーなど，当時としては画期的なゲームでした。
1981年２月	NEW RALLY-X(ニューラリーX)発表	ラリーＸのバージョン・アップ版。ラッキー・フラッグが追加されたり，背景色，ＢＧＭ，難易度設定などが変わりました。
７月	WARP & WARP(ワープandワープ)発表	パックマンに続くコミカル・キャラクター・ゲーム。ゆかいなキャラクターと思考性の高いゲームとして人気を集めました。
７月	GALAGA(ギャラガ)発表	ギャラクシアンに続くスペース・シューティング・ゲーム第２弾として登場。かれいな編隊飛行で人気を集めました。
11月	BOSCONIAN(ボスコニアン)発表	全方向スクロール，コンピュータ合成ボイス，長岡秀星のイメージ・イラストなど，数々の話題を提供してくれた作品でした。
1982年１月	DIG DUG(ディグダグ)発表	単純なゲーム内容にもかかわらず，戦略的穴掘りゲームとして全国的にブームを巻き起こしました。数々の技をあみだし，競ったファンも多いでしょう。
６月	POLE POSITION(ポールポジション)発表	Ｆ１カーレース・ゲームとしてヒットした作品。現在でもゲーム・センターに置かれている長ロングラン・ゲームです。
９月	SUPER PAC-MAN(スーパーパックマン)	パックマンの続編として登場。キャラクターの種類も増え，より思考的なゲームになって人気を集めました。
12月	XEVIOUS(ゼビウス)発表	ゲーム史上空前のブームを巻き起こした大ヒット作。どこのゲーム・センターでも並んでプレイするほどの人気作でした。
1983年３月	MAPPY(マッピー)発表	かわいいキャラクターと軽快なＢＧＭで大ヒット。女の子の間でも人気を集めたキャラクター・ゲームの一つで

かりでなく，現在でもプレイすることのできる長ロングランを続けています。

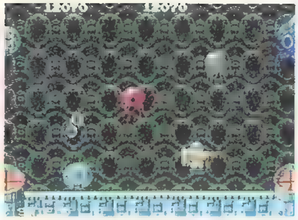


▲RPG的要素を採り入れてヒットした「ドルアーガの塔」

この後も，かわいいキャラクターで人気を集めた"MAPPY(マッピー)"，RPG（ロールプレイング・ゲーム）的要素を取り入れた"THE TOWER OF DRUAGA（ドルアーガの塔）"や"DRAGON BUSTER（ドラゴンバスター）"など，数々のヒット作を世に送りだしてきました。

これらの作品については前作の「ナムコゲームのすべて」でくわしく紹介されているので，まだ読んでいない人はぜひとも読んでみてください。

そして，この「ALL ABOUT NAMCOII」の掲載第1作め"BARADUKE（バラデューク)"が1985年7月に発表されます。かわいいキャラクターが登場するというナムコゲームのイメージを破り，気味悪さ，グロテスクさを持ったキャラクターが登場する異色のシューティング・ゲームといえます。そして主人公のファイターが女の子であったことも，驚きを与えてくれました。



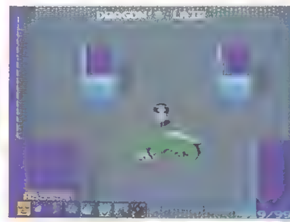
▲ヘルメットを脱ぐとファイターは女の子であった。このエンディングに感動しました

この後の作品を年代をおっていくと，同じ年の9月に"MOTOS（モトス）"，12月に"SKYKID（スカイキッド），1986年1月に同デラックス，3月にマッピーの続編"HOPPING MAPPY(ホッピングマッピー)その翌月に"TOYPOP（トイポップ)"と続き，開発ペースが非常に速くなってきます。

そして，ゼビウスやドルアーガの塔を手がけた遠藤さんによる，ドルアーガの塔の続編"THE RETURN OF ISHTAR（イシターの復活）"が7月に発表されました。本格的なRPGに仕上げ，ビデオゲーム業界初のパスワード方式を採用するなど注目を集めました。

また，同じ月にポールポジションの筐体を使った"THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)"，10月には日本の歴史をストーリーにした異色作"源平討魔伝"，12月には，いかにも「アメリカ！」という感じの"ROLLING THUNDER（ローリングサンダー）"と続きます。

この発売月をみてもわかるとおり，昨年の開発ペースには目をみはるものがあります。このペースは今年に入ってからも続き，サンダーセプターII，"ワンダーモモ"，そして"妖怪道中記"と，続々と発売されています。



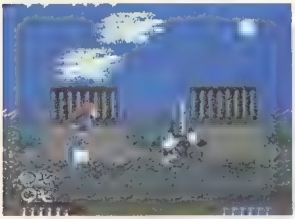
▲本格RPGとしてパスワード機能を採用した「イシターの復活」

高まるゲーム性からハードも進歩

このようにハイペースで，しかもさまざまなスタイルを生みだしているナムコゲームですが，登場キャラクターが多くなったり，源平討魔伝のように

		す。
1983年6月	PAC & PAL(パック&パル)発表	パックマン・シリーズ第3弾としてニュー・キャラクター"ミル"を加えて登場。
8月	PHOZON	「前脳の右半分を刺激するゲーム」という，ちょっと変わったテーマで登場したゲーム。
10月	POLE POSITION II(ポールポジションII)発表	ポールポジションのバージョン・アップ版。コースが四つになったり，ターボによるスピード・アップ，ホイール・スピンありなど，いろいろパワーアップされました。
10月	LIBBLE RABBLE(リブルラブル)発表	二つのレバーでプレイする異色作。楽しいBGMと夢のあるゲーム内容で多くの人気を集めました。
1984年4月	GAPLUS(ギャプラス)発表	ギャラクシアン，ギャラガに続くスペース・シューティング・ゲームの第3弾として登場。各種のパワーアップ・アイテムが用意されていました。
7月	THE TOWER OF DRUAGA(ドルアーガの塔)発表	RPG的要素を採り入れたヒット作。宝のだしかたの情報誌がたくさんでまわりました。
8月	PAC-LAND(パックランド)発表	パックマン・シリーズ第4弾として登場。楽しいミュージックとメルヘンタッチのアニメーションで女の子にも人気がありました。
10月	GROBDA(グロブダー)発表	全99面という今までになかった面数を持つシューティング・ゲーム。攻略法のパターン化で腕を競い合った人も多いはずです。
1985年2月	DRAGON BUSTER(ドラゴンバスター)発表	ドルアーガの塔に続くストーリー性を持ったRPGスタイルのゲーム。最近ではファミコンにも移植され人気を集めました。
3月	DIG DUGII(ディグダグII)発表	ディグダグの続編ですが，今度は地中ではなく，島の上で敵キャラを島もろとも海に落とす設定。やはり戦略的要素が十分に生かされたゲームでした。
5月	METRO-CROSS(メトロクロス)発表	傷だらけのランナーがゴールめざしてひたすら走り続けるゲーム。BGMとともになぜか切迫感を持ったゲームでした。
6月	BARADUKE(バラデューク)発表	気味悪く，グロテスクなキャラクターを登場させた異色作。ファイターが女の子というエンディングには驚かされました。
9月	MOTOS(モトス)発表	自機で体当たりして敵キャラを突き落とすゲーム。ナムコらしい完全なパターン・ゲームとして人気を集めました。
12月	SKYKID(スカイキッド)発表	右から左へスクロールするという今までにないパターンで登場。難易度が高く，隠れキャラも多くマニアックなゲーム性が人気を呼びました。
1986年1or2月	SKYKID DX(スカイキッドDX)発表	前作に新しい面やニュー・キャラクターが増えたバージョン・アップ版。難易度がさらにあがりました。
3月	HOPPING MAPPY(ホッピングマッピー)発表	マッピーが再びホッピングに乗って登場。かわいいキャラクターの人気は不滅であることを実証しました。
4月	TOYPOP(トイポップ)発表	これもナムコらしいかわいいキャラクターが登場。スカイキッドに続く2人同時プレイで人気を集めました。
7月	THE RETURN OF ISHTAR(イシターの復活)	ドルアーガの塔の続編として登場した本格的RPG。ビデオゲーム史上初のパスワード機能を採り入れていました。

大きなキャラクターを動かすなど，ゲーム・デザインの向上により，ハードも大きく変化してきました。



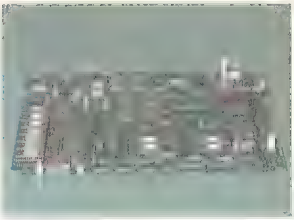
▲大きなキャラクターが画面いっぱいに動きまわる「源平討魔伝」

とくに，ホッピングマッピー以降に採用された〝マザーボード・システム86″には，その特徴が大きくでています。キャラクターを動かすための10個のスプライトＲＯＭを載せることができるほか，サウンド面でも，従来使われてきたＰＳＧ音源のほかに，ヤマハのＹＭ2151によるＦＭ音源も採用されています。

これにより，ビデオゲームのＢＧＭが十分な音楽性を持つようになりました。今ではビデオゲーム各社がレコードを発売するほどですが，やはりナムコ・ミュージックがその先駆的存在といえるのではないでしょうか。

また，源平討魔伝では，このＦＭ音源とＰＳＧ音源により，琵琶の音色やリアルな人間の言葉などもみごとに表現し，ゲームの効果に大きく貢献しています。

このゲームでは，キャラクターにお



▲スプライトROMがズラッと並んだ「マザーボードシステム86

いても今までのビデオゲームにはなかったほどの大きなものをスプライトで動かすため，マザーボード・システム86にサブ基板を追加するようになっています。これにより，画面いっぱいの景清や弁慶がド迫力で動いているわけです。

また，サンダーセプターIIでは，３Ｄ処理をするために，やはりサブ基板が追加されています。

この３Ｄ方式は，オルタネーティブ方式（シャッター方式，エクリプス方式ともいう）といわれ，目にも止まらぬスピードで光学シャッターを左右交互に開け閉めし，これを立体スコープ



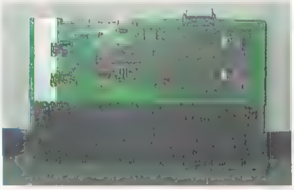
▲サブ基板を追加して大きなキャラクターを動かした源平討魔伝のゲーム基板

で見るものです。

この３Ｄ処理とディスプレイの拡大鏡により，大迫力の映像を再現するわけです。

このように，ソフトウェアの要求によりハード面でも大きく変化してきました。

そして，妖怪道中記から採用された「マザーボード・システム87」ではさらに進歩したものとなっています。ナムコは，今後もこれらのハードとユニ



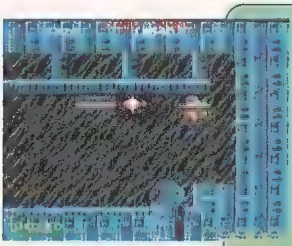
▲４チャンネルのサウンドを再現するために専用のサウンド基板をもったサンダーセプターの基板

ークなゲーム・アイデアで魅力あふれるゲームをみなさんに提供してくれることでしょう。

1986年７月	THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)発表	ポールポジションの筐体を使った３Ｄシューティング・ゲーム。
10月	源平討魔伝発表	壇の浦の合戦で破れた平景清が，地獄からよみがえり頼朝を倒しに鎌倉まで行くという，日本の歴史を背景にした異色作。
12月	ROLLING THUNDER(ローリングサンダー)発表	ニューヨークっぽいイメージで仕上げたシューティング・ゲームの異色作。発売後すぐにニュー・バージョンもでました。
12月	THUNDER CEPTORII(サンダーセプターII)発表	３Ｄスコープを通して立体映像を再現したサンダーセプターの続編。面数，登場キャラも増えました。
1987年２月	ワンダーモモ発表	学芸会の舞台劇を思わせるユニークなゲーム。「がんばりまーす／」の声につられてハマった人も多いとか!?
３月	妖怪道中記発表	自分の行動によって五つのエンディングが用意されていて，ナムコらしい楽しさが盛り込まれています。ハードもより進歩しました。

バラデューク





「ブキミが気持いい！」というキャッチフレーズで登場した「バラデューク」は，それまでのナムコゲームからは考えられないグロテスクなデザインでファンのド肝を抜いた異色作です。

もちろんゲーム内容的にも，主人公の動きに「重力」と「反動」の要素が組み込まれていたり，ルーレットというアイデアが盛り込まれていたり，随所にデザイナーのセンスが光っているといえます。

また，最終面のアッと驚くクリア方法，そして「実は主人公は…」という感動のエンディングまでの盛りあがりは，ナムコゲームの中でも屈指のできといってよいでしょう。

発売年月：1985年7月

ストーリー

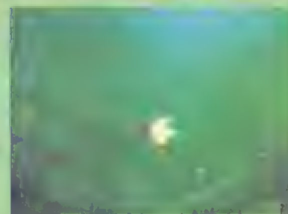
2×××年，平和的種族であるパケット族は，邪悪なオクティ族に侵略され迫害を受けていた。

このパケット族のＳＯＳを受信した辺境警備隊は，彼らを救出し，彼らの協力を得つつ，敵の地下要塞「バラデューク」を壊滅するためパケット星に潜入していった。

ファイターは，えりすぐられた辺境警備隊の一員である。連射ウェーブ・キャノンで武装し，そのシールド・スーツは，敵のいかなる攻撃をもってしても一撃で破壊できない。

オクティ。それは地下要塞「バラデューク」を支配する邪悪な生命体である。彼らは，彼らの第１幼生であるスキフラやブラヌラで攻撃してくる。そして，これが天井に付着して２次幼生エフィラとなってファイターにおそいかかる。



謎に満ちた要塞，不気味で危険なモンスター。キミは無事パケット族を救出することができるか!?

HOW TO PLAY



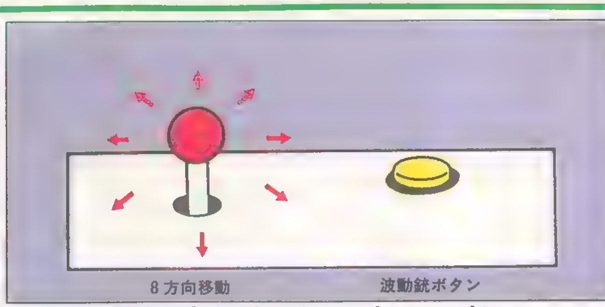
モンスター「オクティ」に侵略されてしまったパケット族を救うべく，地下要塞「ＢＡＲＡＤＵＫＥ」に潜入して戦います。

操作は８方向レバーとボタン一つのみです。レバーでファイターを動かしボタンで波動銃を撃てます。

オクティを倒すとカプセルが出現することがあり，これは通過することにより開けることができます。中にはアイテムなどの他に，パケットが閉じ込められていることがあるので助けてあげましょう。

すべてのオクティを倒すとつぎのフロアへ通じるハッチが開くので，そこから脱出してください。

１ステージは六つのフロアから構成されており，五つめのフロアはオクティの出現しないカプセル・フロア（通称ボーナス・フロア），六つめはオクティのボス「グレート・オクティ」のいるフロアとなっています。

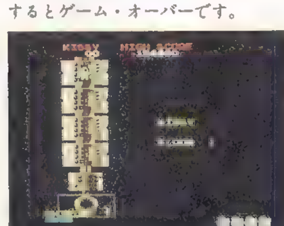


《第１図》バラデュークのコントロール・パネル

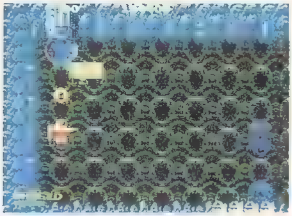
キミの操作するファイターはシールドで守られていますが，敵や敵の弾に当たるとシールドが消滅してしまうので注意してください。ファイターの所有するシールドは二つですが，各フロアをクリアするたびに挑戦できるシールド・アップ・モードのルーレットを見事にパケットで止めると，一つだけ増やすことができるのです。

すべてのシールドを失ってしまうとファイターはやられてしまい，ストックが１人減ってしまいます。

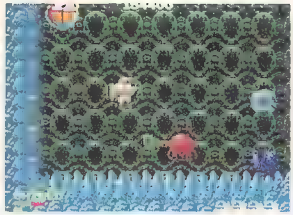
ファイターが全員やられてしまったり，最終フロア（フロア48）をクリアするとゲーム・オーバーです。



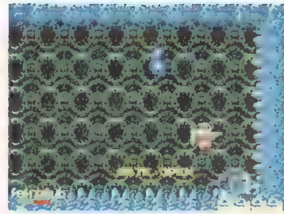
▲要塞BARADUKEに潜入だ！



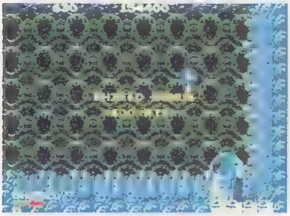
▲パケット族のために波動銃で戦え



▲オクティを倒すと隠されていたカプセルが現れた。中には何が……！

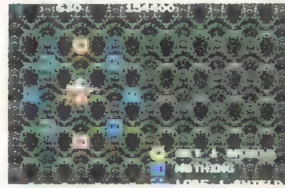


▲オクティをすべて倒すと出口が開く。さぁ脱出だ！

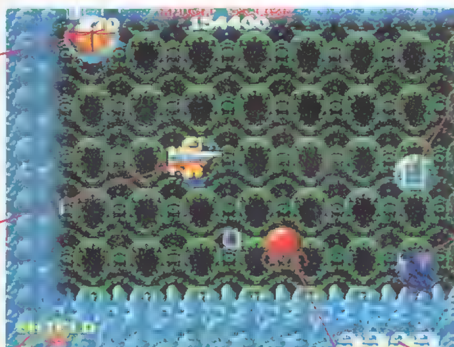


◀ボーナス得点としてシールドの残り×100Ptsが加算される

▶シールド・アップ・モードはルーレットだ



画面の説明



ハッチ

フロアの上についているのは入口，下についているのが出口です。オクティを全滅させると開きます。

ファイター

これがキミの操作するキャラクターです。波動銃で敵をやっつけながら進んでください。

シールド

ファイターの所有しているシールドを表しています。これが0になるとファイターを1人失います。

パケット・ストック

救出したパケットの数を表しています。パケットを助ければいろいろとプレイを有利に進めることができます。

カプセル

通過すると開くことができます。中には戦いに役立つアイテムが入ってることもあります。

オクティ

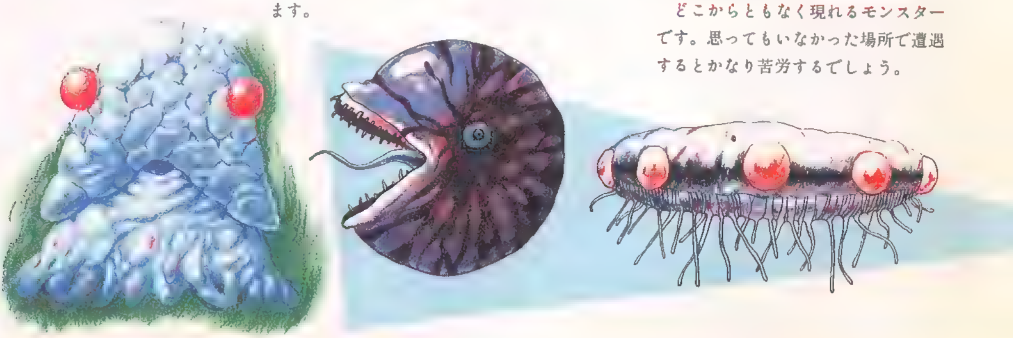
平和なパケット星を侵略した憎っくきモンスター。こいつらを全滅させるとつぎのフロアへのハッチが開きます。

ファイター・ストック

ファイターのストックを表しています。

モンスター

どこからともなく現れるモンスターです。思ってもいなかった場所で遭遇するとかなり苦労するでしょう。



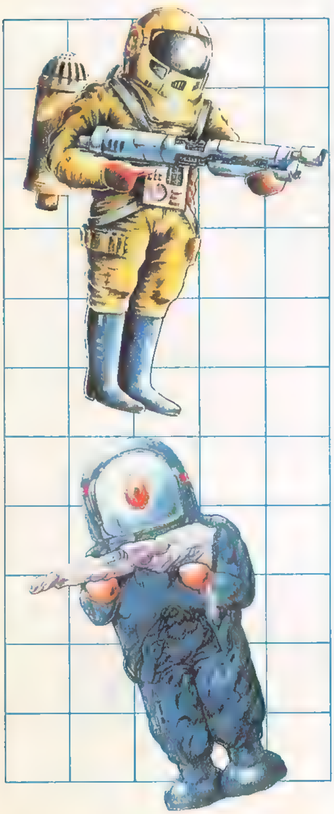
ステージ構成

平和なパケット星を侵略したモンスター「オクティ」は，そこに永住するために秘密の基地を建設しました。

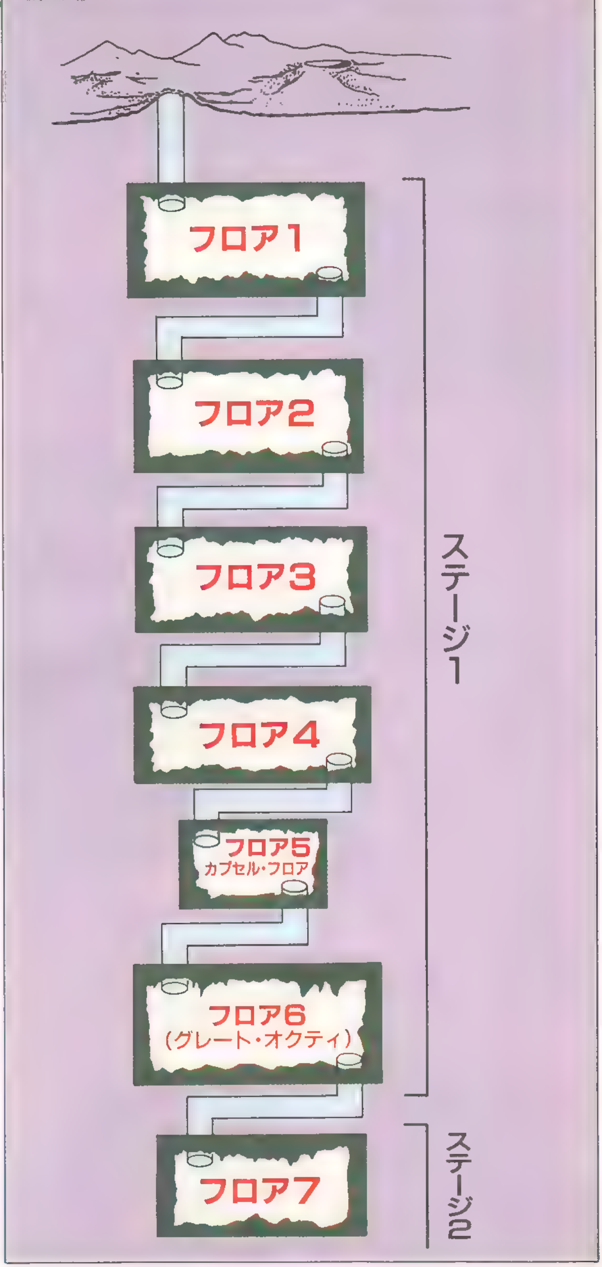
地下要塞「BARADUKE」がそれです。このBARADUKEは地下へ地下へと伸びており，合計48フロアより成り立っています。

6フロアごとに1区切り（1ステージ）で，オクティのボス「グレート・オクティ」が待ちかまえているのです。こいつの強さは今までのオクティとは段ちがいで，何発も波動銃を命中させないとやっつけられません。

グレート・オクティを見事に倒すとつぎのステージへ行くことができます。そして，ファイターはBARADUKEの深部へと進んでいくのです。パケット星とパケット星の住人パケットのために……。

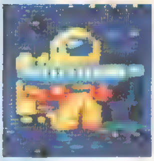


《第2図》



キャラクター・インフォメーション

ファイター



キミの操作するキャラクターです。8方向に移動可能ですが波動銃を撃つことができるのは左か右だけなので注意してください。また，レバーをニュートラル（中立）にしておくと重力(?)のため少しずつ落下してしまうことと，波動銃を撃つとその反動で後方に移動してしまうこともお忘れなく！

ギリィ・オクティ(100Pts)



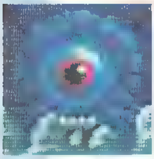
一番弱いタイプのオクティです。弾を吐かないので攻略は簡単でしょう。

ウィンキー・オクティ(100Pts)



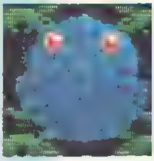
横向きのオクティです。オクティの中心より目のある方向にファイターがいると弾を吐いてきます。後方から攻撃すると簡単に倒すことができます。

チューイング・オクティ(100Pts)



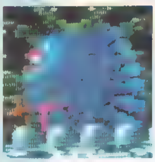
まばたきをすると同時に3発の弾を吐いてくるオクティです。接近して戦うと3発の弾をよけにくいのでなるべく距離をとって戦うことが望ましいでしょう。

フィニー・オクティ(100Pts)



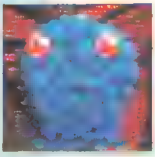
ギリィ・オクティが弾を吐くタイプと考えてください。これも弾にさえ気をつければ攻略は簡単でしょう。

シェル・オクティ(100Pts)



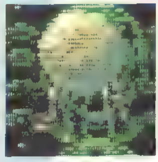
性質はウィンキー・オクティと大差ありませんが，シェル・オクティは名前のとおり甲羅(こうら)を背負っています。この甲羅はファイターの波動銃をはね返してしまうので目のあるほうから攻撃しないと倒せません。

ドロッピング・オクティ(100Pts)



伸び縮みしながら弾を吐いてくるオクティです。縮んでいるときはファイターの波動銃が通用しないので素早く倒すのが非常にむずかしいでしょう。

ブラヌラ(10Pts)



オクティの体内から発生するモンスターです。1匹1匹はとても弱いのですが，ファイターの上や下など銃を撃てない場所から近づかれたりすると苦労します。うまく誘導して戦ってください。

スキフラ(10Pts)



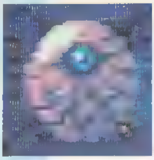
これもオクティの体内から発生するモンスターです。動きはブラヌラと同じですが，弾を吐いてくるので注意が必要です。

ポリケーター(50Pts)



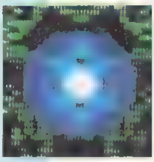
迷路内の天井に潜んでいる昆虫です。ファイターの向いている方向に出現し，近づくと落下してきます。やっつけないとしつこく出現するので，なるべく早く倒しておきましょう。

リーフ・バガン(50Pts)



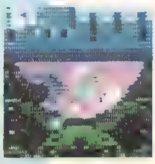
バガンのタマゴといわれるキャラクター。トリッキーな動きでファイターに迫ってくるため，思わぬダメージを受けてしまいます。注意して戦ってください。

テレポ(50Pts)



オクティ族のサイコキネシス融合弾です。ポリケーターとはちがい，ファイターの背後に出現，弾を吐いた後は消滅してしまいます。これも倒しておかないとしつこく出現するイヤなキャラクターです。

エフィラ(50Pts)



オクティへの進化途上生物です。天井に張りついていてファ

イターが近づくと弾を吐いてきます。性質的にはウィンキー・オクティと変わらないため，砲身（？）の向いていない方向から近寄れば弾を撃たれずに倒せるのです。

ブルー・スパーク(0Pts)



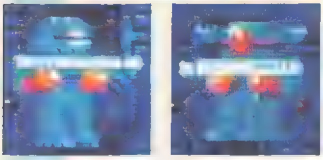
一定時間同じフロアにいると出現する，いわゆる永久パターン防止モンスターです。奇妙な動きでファイターにつきまとうので，こいつが出現したら早目にクリアしてしまいましょう。

バガン(50Pts)



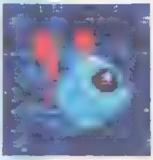
カプセルの中に隠れているモンスターです。カプセルを開けると同時に飛びだしてくるので注意してください。浮遊能力がないため下に床がないと落下していきます。ジャマなときはスクロール・アウトで消してしまうのもいいでしょう。波動銃を2発当てないと倒せないことに注意してください。

ブルー・スナイパー(50Pts)



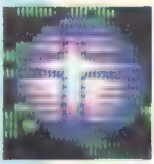
オクティ族に捕われ，洗脳された人間です。ファイターと同じ波動銃を持っているので，はじめのうちは苦労すると思います。足をねらうのが原則ですが，問題は自分より敵が下にいるときです。この場合はスナイパーに触れてもミスにならないことを利用してスナイパーに重なって下に降りるという方法をとりましょう。

モラモラ(50Pts)



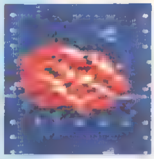
人間族，オクティ族，パケット族，そのいずれにも属さない生物です。左右にしか動きませんし，攻撃をしてくることもありません。ただし接触するとミスになるので注意してください。

バガンスポアー(50Pts)



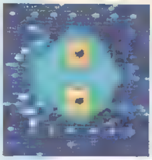
画面を素早く斜めに横切る球状の物体です。宇宙から飛来してくる粒子という設定とのこと。壁を無視して飛んでくるので気をつけましょう。

マッスル・ブレイン(60Pts)



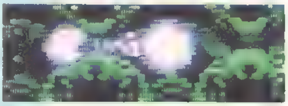
ファイターをねらって近づいてくる脳の化物です。移動速度が遅い分，不気味な感じがします。波動銃を16発も当てないと倒せないため，相手にしないで逃げてしまったほうが得でしょう。

スクイド(50Pts)



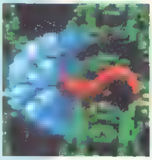
横から飛来し弾を吐いて逃げてしまうイヤなキャラクターです。ファイターとの距離が一定になるとターンしてしまうため体当たりはしてきませんが動きはとても速いです。

キョーター(50Pts)



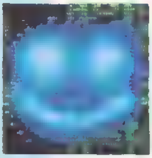
回転しながら飛びまわり，ファイターに向かって弾をドカドカ吐いてきます。壁を通り抜けてくることに気をつけて，敵の動きを予測しながら戦ってください。

ケルカリア(50Pts)



迷路内を左右に飛行するキャラクターです。頭部は堅く頑丈なため波動銃をはね返してしまいます。まわりこんで尾のほうを撃てばやっつけることができます。

ヤマモ(50Pts)



一見すると顔のようなキャラクターです。ジグザグに動いて近寄ってきますが，自分から体当たりはしてきません。波動銃を1発命中させるだけで倒せるので，おちついて対処してください。

各種フィーチャー

カプセル

一般的にはオクティが体内に隠していて，オクティを倒すと出現します（最初からカプセルがあるフロアはカプセル・フロアとフロア39です）。

カプセルの中にはパケットやジュエル，波動銃，バガン（モンスター）などが入っていて，ファイターがカプセルの上を通過することによって開けることができます。

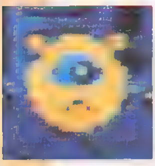
またときどきオクティを倒してもカ



プセルが出現しなかったり，カプセルが出現しても中に何も入っていなかったりすることがあります。これはそのフロアのクリアに時間をかけすぎていることが大半の理由です。

つまり，一種の時間制限のようなものなので，なるべく早くフロアをクリアするようにすればアイテムを入手しやすくなるでしょう。

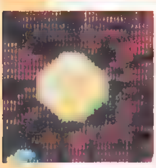
パケット(100Pts)



ゲーム・スタート直後に“I'm your　FRIEND”と言っていることからもこのキャラクターは仲間だということがわかってもらえるでしょう。

パケットはカプセルの中に閉じ込められているのでカプセルを開け助けてあげてください。彼らを助けるとシールドを増やしやすくなったり，グレート・オクティとの対決で捨て身の攻撃をしてくれます。

ジュエル(100Pts)

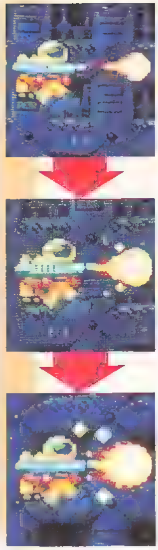


カプセルの中に入っているものです。得点以外の特典はありません（苦しい！）。書き忘れましたが，カプセルを開けるときは下から上に向かって移動しながら開けるようにしてください。そうすればカプセルの中にモンスター（バガン）が隠れていてもダメージを受けずにすみます。

パワー波動銃(100Pts)

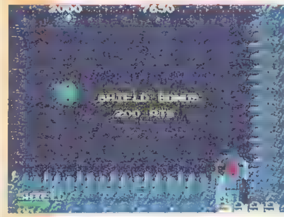


カプセルの中に入っているものです。これを取ると波動銃の



威力が1段階アップ（最高3段階）します。ただし，シールドを一つ失うごとにその威力は1段階ダウンし，ファイターが死んでしまうとノーマルの波動銃にもどってしまいます。

シールド・ボーナス

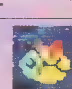
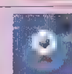
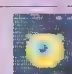
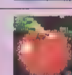
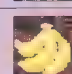
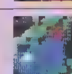
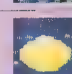


各フロアをクリアするごとにダメージを受けていないシールド×100Ptsのボーナスがもらえます。

隠れキャラクター

あるフロアで特定のキャラクターをやっつけると上からボーナス・キャラクターが落ちてくることがあります。得点はすべて1,000Ptsです。

《第1表》隠れキャラクター

フロア	撃つキャラクター	出現キャラクター	
4	リープバガン	モラモラJr.	
7	テレポ	バガンJr.	
16	ブルー・スナイパー	リープバガンJr.	
20	キョーター	パケット	
25	ポリケーター	リンゴ	
33	ケルカリア	バナナ	
41	バガンスポアー	ナス	
44	ブルー・スナイパー	レモン	

隠れキャラクターその2

盟友であるパケットを殺し続けると不気味（失礼っ！）な顔が出現します。



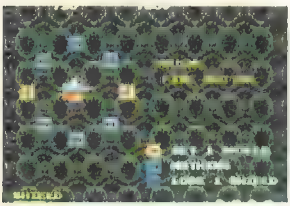
これはウワサによると開発者のＫＩＳ

SY氏とTAKKY氏らしいのです。パケットを10匹やっつけると10,000Ptsのキャラクターが，さらに10匹（つまり20匹め）やっつけると20,000Ptsのキャラクターがパケットが殺された場所に出現します。しかし，これには罠があるのです。

パケットを殺してしまうとこれまでストックしておいたパケットが0になってしまいますし，そうなるとシールドを増やすこともできなくなってしまうのです。慣れた人でも，けっこう苦しい戦いになるでしょう。

シールド・アップ・モード

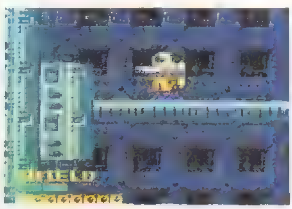
各フロアをクリアし，ある条件（パケットのストックがある。シールドが三つ以上あるのどちらか）を満たしているとシールド・アップ・モードに進みます。



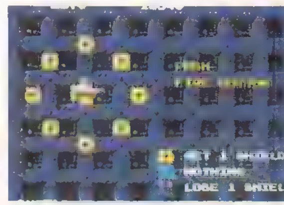
▲各フロアをクリアするとシールド・アップ・モードに入る

ここではシールドの増減をルーレットで決めることになります。ボタンを押してルーレットが止まった場所によって決定されますが，そのパターンは三つあります。

一つはパケットで，ここに止まるとシールドが一つ増え（最高八つまで）もう一つはⓃで変化なし，最後の一つはオクティで，シールドが一つ減ります。つまり，パケットを多く救出しているとそれだけシールド・アップの確率が増えるということです。



ところでパケットを８匹ストックするとどうなるのか知っていますか？当然ルーレットは絶対に当たりますが，他にもいいことがあるのです。それは何とカプセルの中味が，すべて波動銃になるのです。



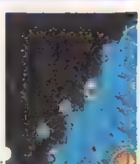
◀▲パケット８個を集めると，当然ルーレットは当たるし，カプセルの中味がすべて波動銃になる

グレート・オクティ

グレート・オクティとは各ステージの最終フロア（フロア6，12，18，24，30，36，42，48）にいる巨大なオクティのことです。

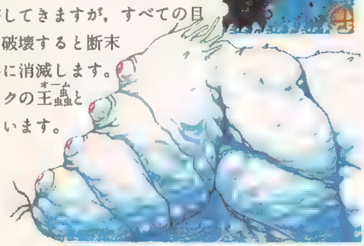
ここでパケットのストックがあるとパケットは勇敢にグレート・オクティに体当たりして，敵の動きを一時停止してくれます。

ブルー・ウォーム（1,000Pts）



画面右から出現して左へ迫ってきます。こいつは目玉が弱点で，波動銃を８発命中させると目を一つやっつけることができます。

ブルー・ウォームは目から弾を発生させて攻撃してきますが，すべての目（四つ）を破壊すると断末魔の声と共に消滅します。バラデュークの王蟲（オーム）ともいわれています。

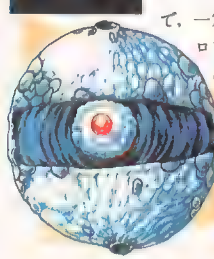


ターニング・アイ（1,000Pts）

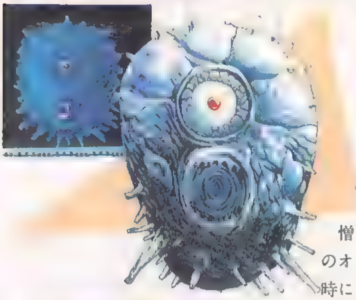


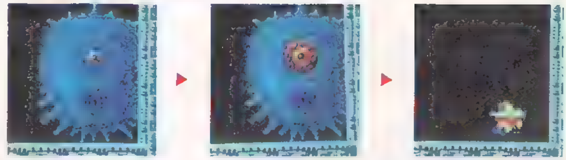
巨大な球状のオクティで，フロアによって異なる動きをします。攻撃は体内から発生する弾と目玉からだす雷状の毒素です。

このターニング・アイも弱点は目玉で，一定数の波動銃を撃ちこむと（フロアによって異なる。フロア12では32発）倒せます。



オクティ・キング(10,000Pts)





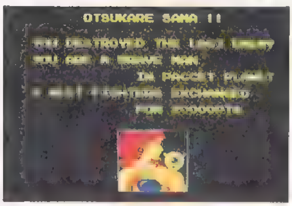
▲オクティ・キングの体内に入って波動銃を連射して倒そう

憎っくきオクティを統べる親玉がこのオクティ・キングです。口からは同時に3発も弾を吐いてきますし，目玉をいくら撃っても倒すことができません。

こいつを倒す方法はただ一つ。口から体内へと入り，波動銃を連射するのみなのです。口からは弾を吐くので，まずは近づいて目玉を撃って動きを止め，素早く口の前へ行ってください。成功すれば体内へ入り込むことができますが，もし失敗したらすぐに目玉のところへもどって，再びオクティ・キングの動きを止めるということをくり返してください。

これが遅れると弾を喰らってやられてしまいます。

オクティ・キングを倒すと感動のエンディングです。



◀感動のエンディング・メッセージ

おまけ情報

デモで隠れキャラが見られる

パケットをやっつけていくと隠れキャラの顔がでますが，デモでこの顔がでることもあるのです。

防止できなかった永久パターン

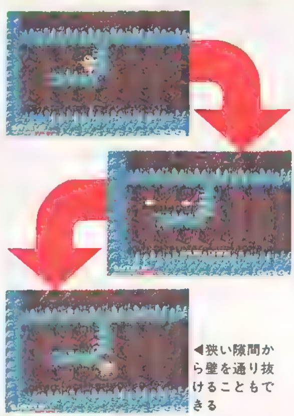
バラデュークでは永久パターン防止キャラクターとしてブルー・スパークがいますが，それでも永久パターンがあるのです。どこでできるのかはナイショ♥

登録したネームが光る

ネーム入れで「KISSY」「TAKKY」「JUNKO」と入れるとネームが光ります。

壁も通り抜けられる

波動銃を撃った反動を利用して狭い隙間から通り抜けられますが，これで妙なところに入り込むと二度と抜けだせなくなってしまう場所があるのです。



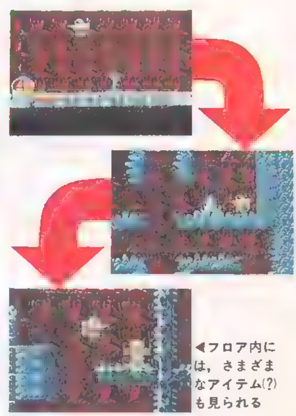
◀狭い隙間から壁を通り抜けることもできる

楽なオクティから倒すのが鉄則

オクティがたくさんいる場所では簡単に倒せるオクティから攻撃するのが鉄則です。1回の攻撃で全滅させようとはしないで，1匹倒したらその場から離れ，再び攻撃に向かうという方法がいいでしょう。

いろいろなアイテムが見れる

ゲームには関係ありませんが，迷路内にはさまざまなものがあり私たちを楽しませてくれます。



◀フロア内には，さまざまなアイテム(?)も見られる

私は友だちですよ！

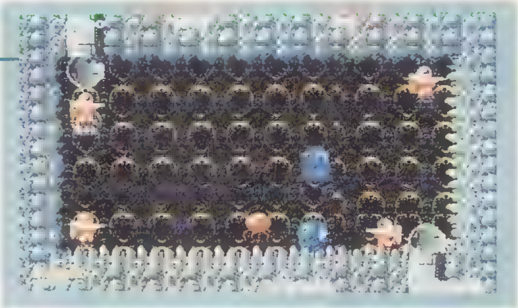
パケットがしゃべるのは「I'm your FRIEND」であって決して「わては怪物ランド」とか「のんだくれなんだ」などと言っているわけではありません。

バラデューク全フロアア紹介

Stage①

フロア1

このフロアでは，バラデュークの基本である戦闘と銃の反動，重力などを実際に感じとってください。オクティを倒したらカプセルを開いて中の物を取りスグに脱出しましょう。



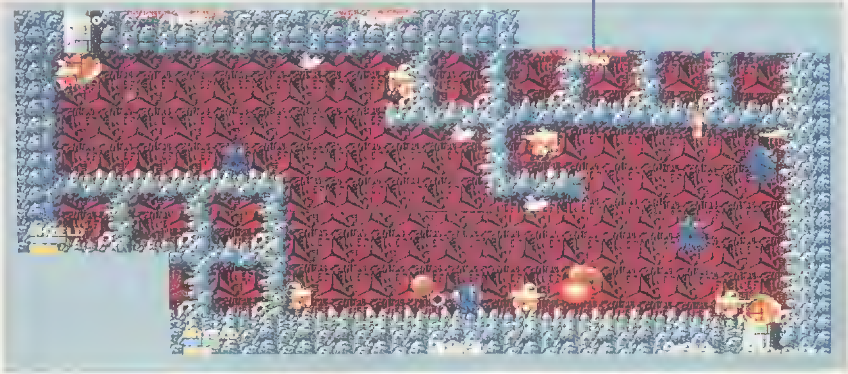
フロア2

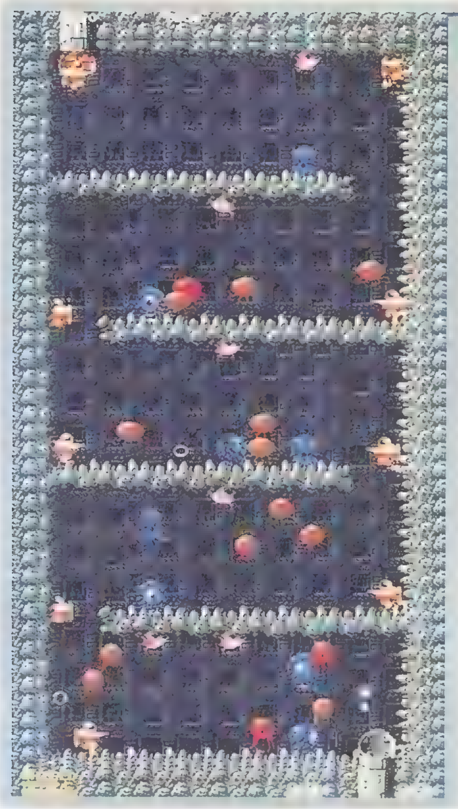
エフィラが2匹登場します。このフロアでは，わざわざ後方にまわり込んで戦う必要もないので，離れたところからうまく狙って倒してください。スクイドも出現しますが，あまり相手にしないほうがいいでしょう。



フロア3

だんだんオクティやエフィラの配置がいやらしくなってきます。
どこに何のキャラクターがいるのかを憶えておき，先制攻撃をしかけるように心がけていれば楽にクリアできるはずです。





フロア4

リープ・バガンを何匹か撃つと隠れキャラクターが上から降ってきます。これは1,000Ptsなのでハイスコアを狙うときは必ず取りましょう。オクティとの戦いで注意するのはなるべく離れて戦うということです。

フロア5

カプセル・フロア





フロア6

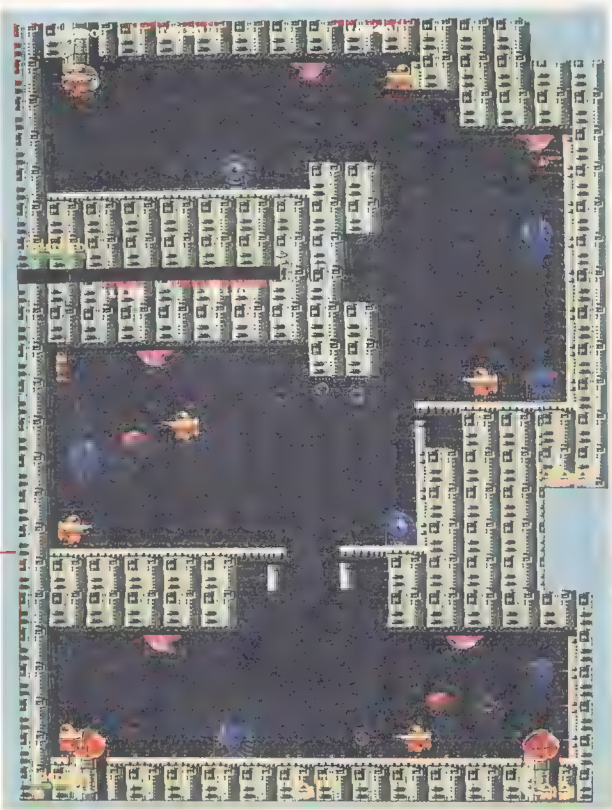
グレート・オクティ「ブルー・ウォーム」との対決です。上下に動いて弾をかわしながら，波動銃で目を狙ってください。目以外のところはいくら撃ってもまったく効果がありません。

Stage 2



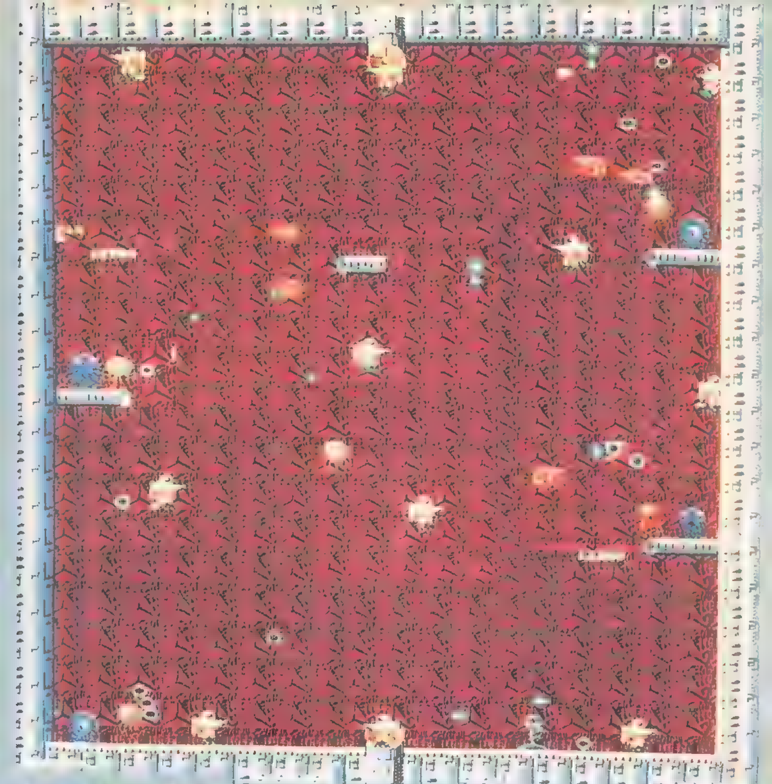
フロア7

テレポを何匹かやっつけると隠れキャラクターが出現します。ポリケーターは自分の向いている方向に，テレポは自分の背後に出現するということも忘れないでください。２匹めのエフィラは後方からやっつけると楽です。



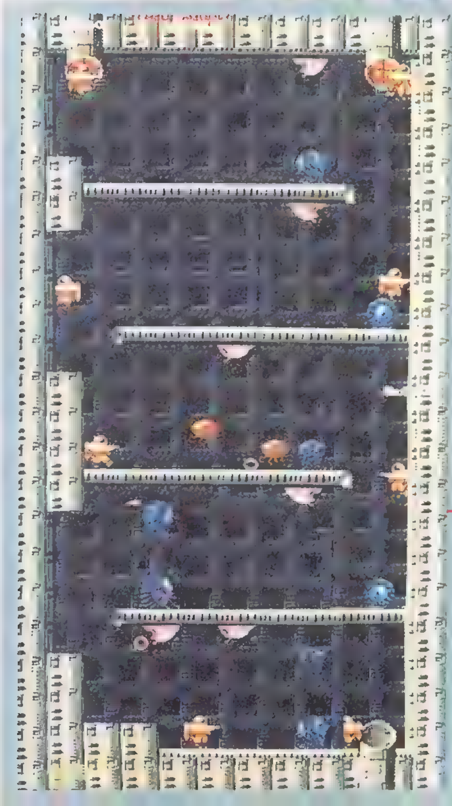
フロア8

初心者には少しむずかしいフロアかもしれません。マップをよく見て効率よく戦えるコースを捜してみましょう。クリアに時間をかけているとブルー・スナイパーが出現してしまうので注意してください。



フロア9

広いフロアです。オクティのいる場所は，迷路の右はじか左はじのみなので迷うことはないでしょう。このフロアで出現するマッスル・ブレインは波動銃を16発も当てないと倒せません。逃げたほうが得です。

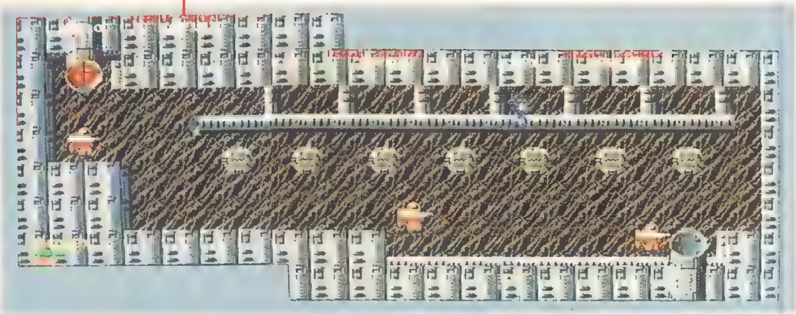


フロア10

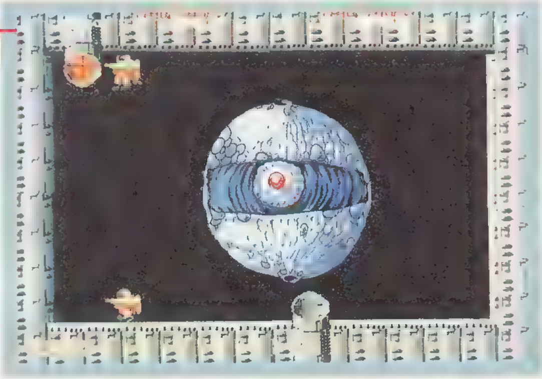
最初の難関が，このフロア10です。急いでクリアしようとしてはいけません。

オクティに少しダメージを与え，危ないと思ったらスグに逃げて再び攻撃するチャンスをうかがいましょう。

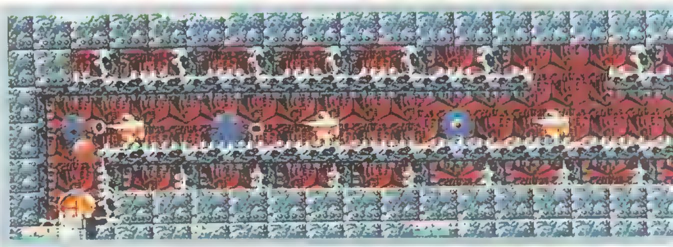
フロア11
カプセル・フロア



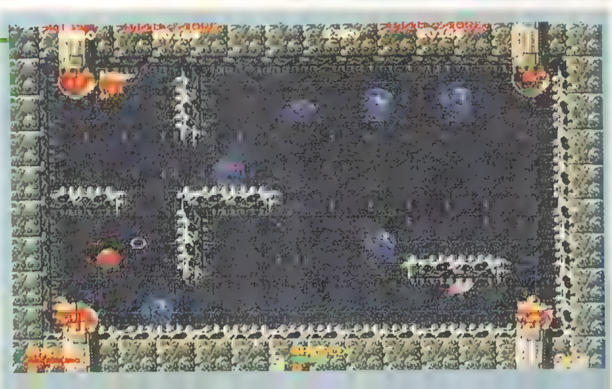
フロア12
グレート・オクティ「ターニング・アイ」の登場です。敵は上下に動きながら少しずつ近づいてきます。うまく敵の動きに合わせてファイターを動かして目を狙ってください。

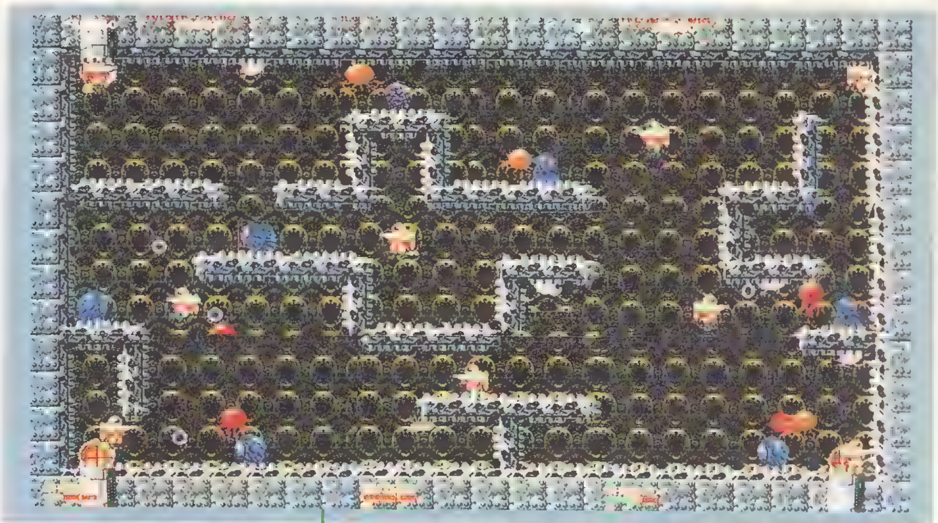


Stage 3



フロア14
フロア右上に横3匹並んでいるオクティが曲者です。フロア13で右の出口から脱出していると，実に楽にここを攻略できます。時間をかけるとブルー・スナイパーが出現するので注意しましょう。

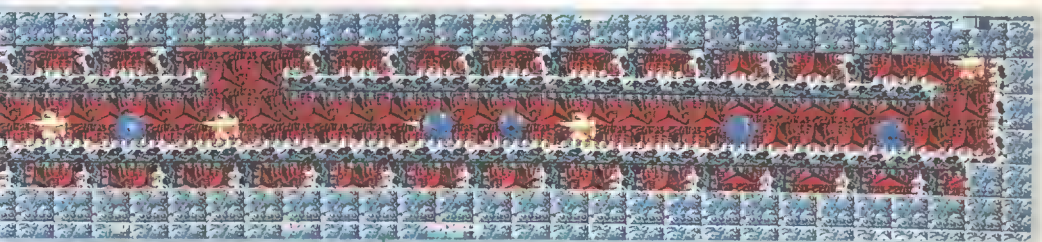




フロア13

ケルカリアが出現します。こいつは頭が堅いため，尾のほうから撃たないと倒せません。倒さないとしつこく出現するので，うまく後方にまわり込んでやっつけましょう。

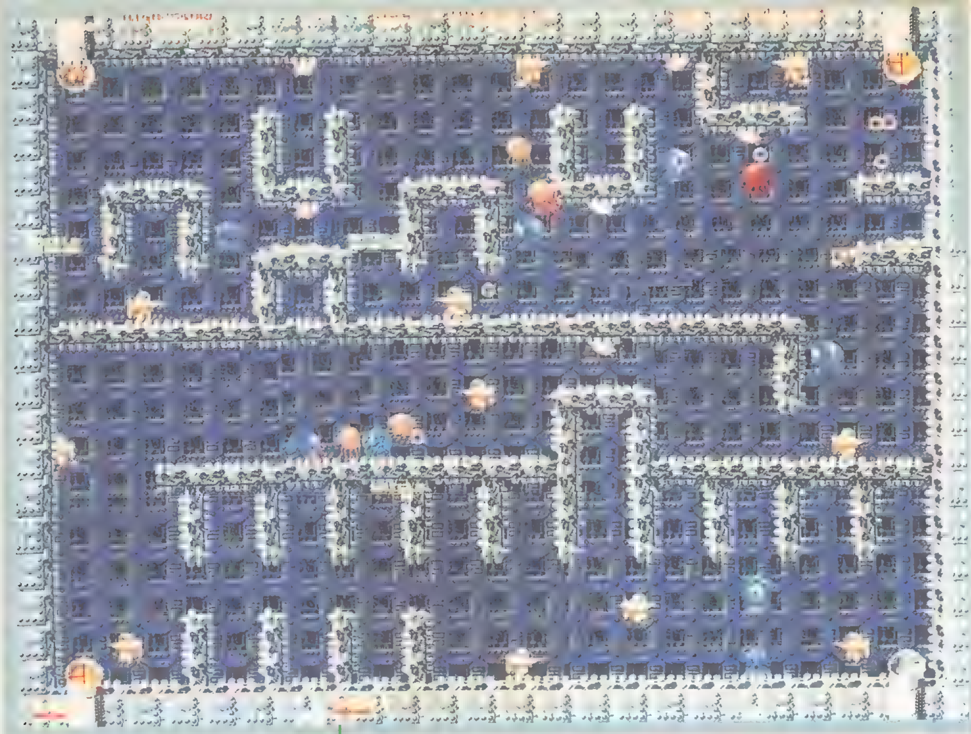
このフロアは出口が二つありますが右側の出口から出たほうがつぎのフロアが楽になります。



フロア15

横一直線に続くフロアです。基本的には床を歩いて進み，弾がきたら天井にくっついてよけるという方法がベストでしょう。

カプセルからでてきたバガンは天井にくっついていればやられません。



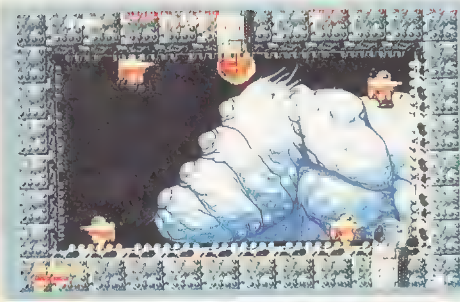
フロア16

すぐにブルー・スナイパーが出現するため，上級者でも苦労することのあるフロアです。自分より下にブルー・スナイパーがいると倒せないのでうまく下にまわり込んでやっつけましょう。



フロア17

カプセル・フロア



フロア18

ブルー・ウォームの登場です。攻略方法はフロア6とまったく同じで，とにかく弾をよけまくって目を狙うしかありません。



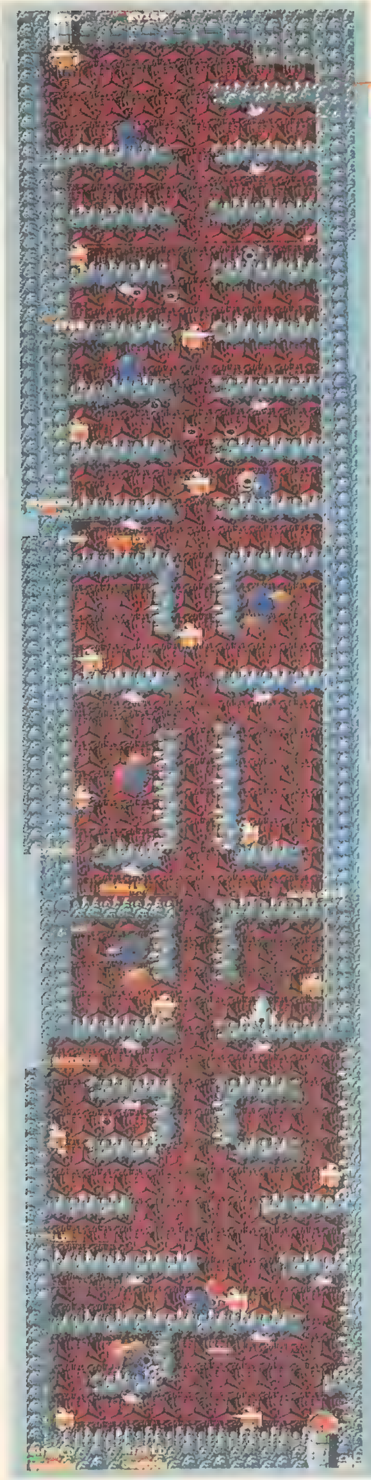
フロア19

通り抜けられる壁や銃の反動で通過できる壁が登場します。これらのものは，このフロアでは重要ではありませんが，後半のフロアではこういったトリックが多く使われるフロアがでてくるので憶えておいてください。



フロア20

ここも難関の一つといっていいでしょう。とくに最後のオクティが2匹ずついるところで時間をかけすぎて，自滅してしまうというパターンがかなりあるようです。どのオクティを先に倒すべきかよく考えてください。



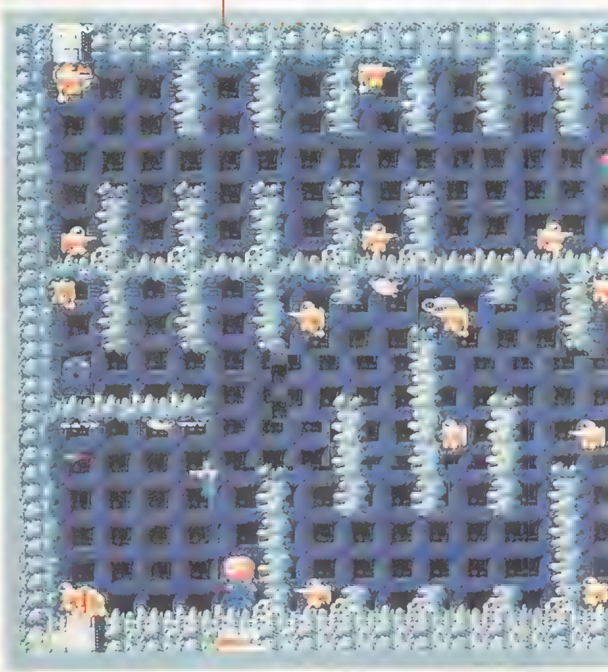
フロア21

狭い通路が多くある上に，ポリケーターがドカドカ出現します。何も考えずに通路を歩いているとスグにやられてしまうので注意してください。

とにかくポリケーターは，自分の向いている方向に出現するということを忘れずに！

フロア22

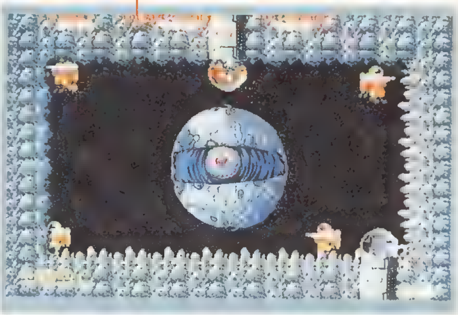
ブルー・スナイパー，リープ・バガン，ポリケーターの３匹トリオがジャマしてきます。１か所だけ壁を通り抜けると楽に攻略できる場所があるのは，マップを見ただけでもわかってもらえるでしょう。

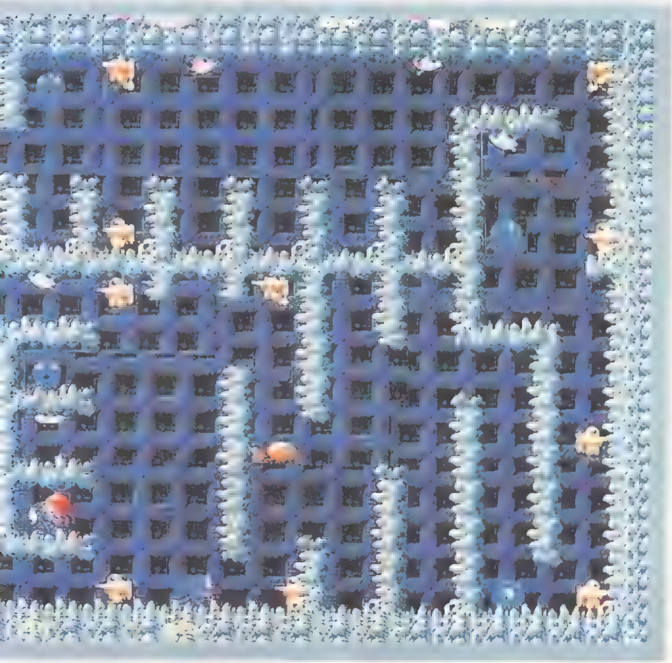




フロア23
カプセル・フロア

フロア24
このフロアのターニング・アイは前のとは動きがちがいます。上下に少しだけゆれながら左右に往復するのです。
ターニング・アイの動きに惑わされないで，少しずつダメージを与えていきましょう。



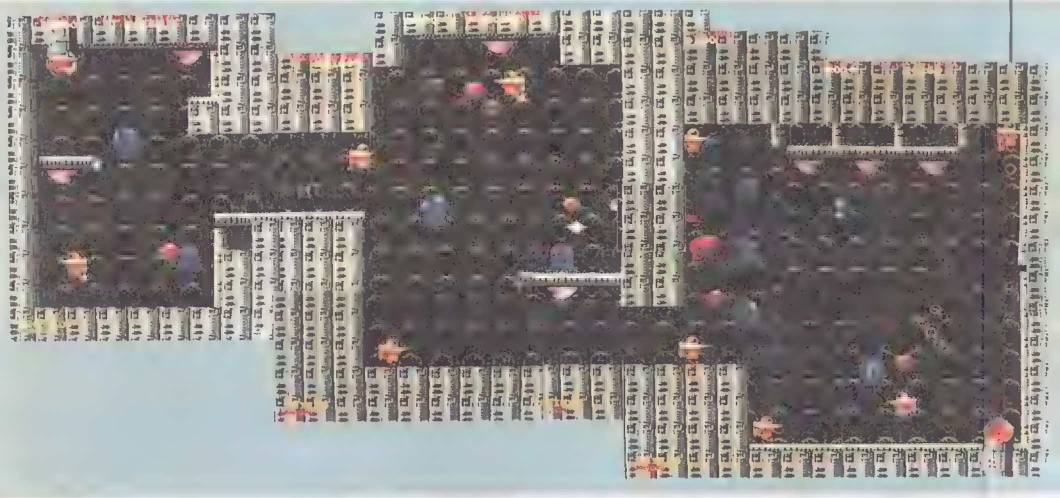


Stage 5

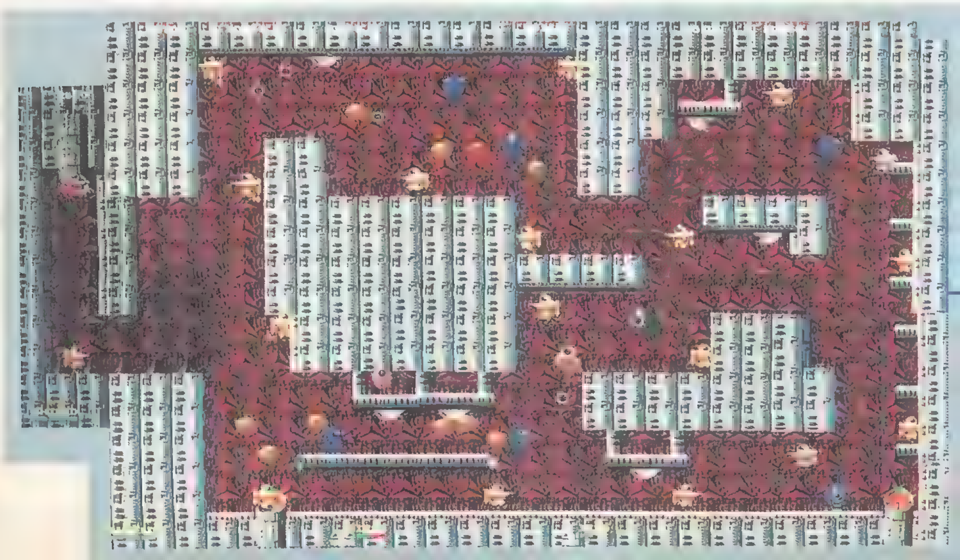
フロア25

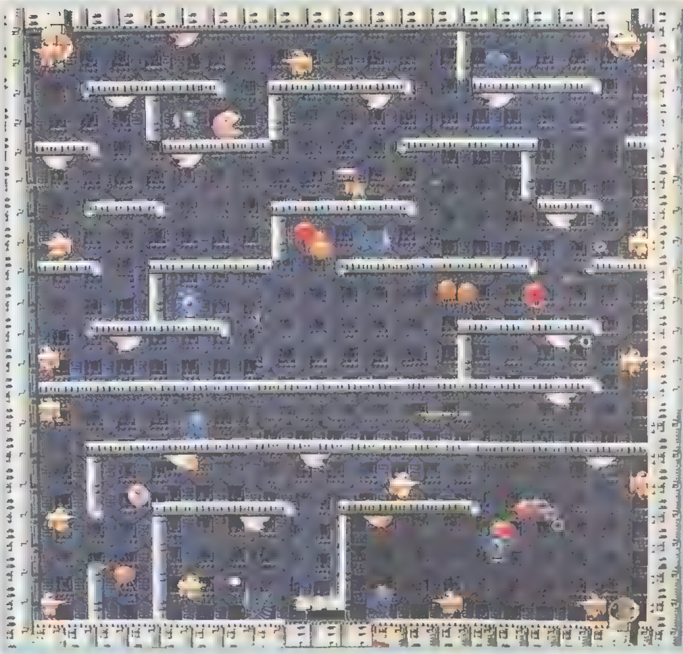
ドロッピング・オクティが変な位置に配置されているため，慣れないうちは苦労するでしょう。

とにかく撃っては逃げるのヒット&アウェイという戦法がベストの方法だと思います。









フロア28

ここは入り口が二つありフロア27で左右どちらかの出口から脱出したかで決まります。どちらでも大差はありませんが，どちらかというと，左からスタートしたほうが少し簡単になるかもしれません。

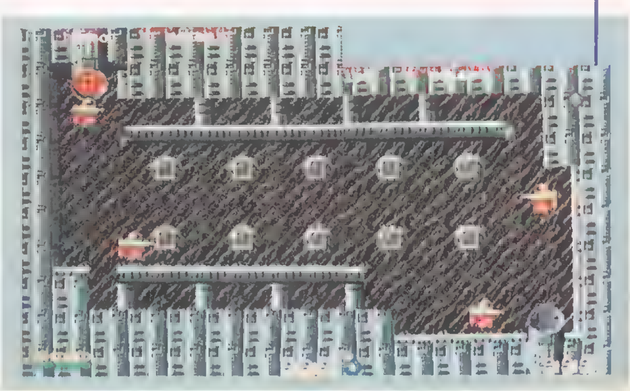


フロア26

横一直線に伸びるフロアですが，バガンスポアーがガンガン飛んできて思わぬところでダメージを受けてしまいます。他のフロアとはちがって迷うことはないのに手ごわいというフロアです。

フロア29

カプセル・フロア



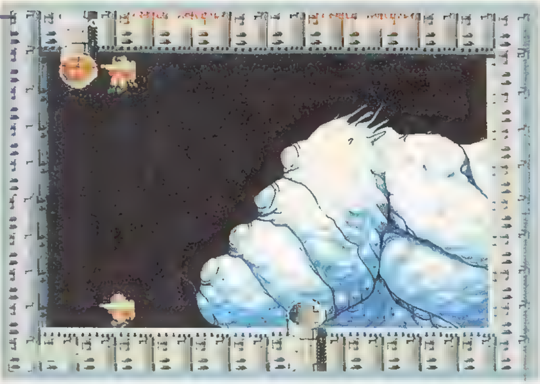
フロア27

リープ・バガンが大量にでてくるため，気を抜かずに進んでいきましょう。

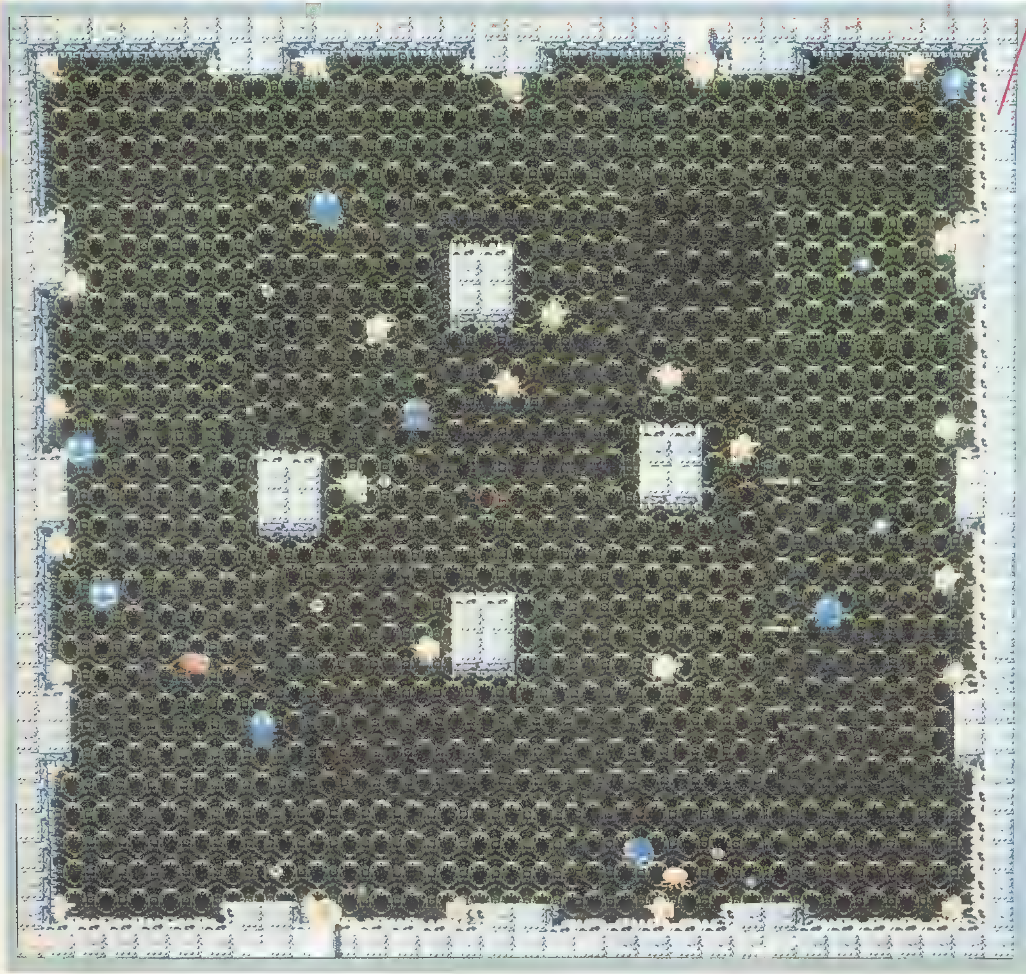
敵の配置はそれほどむずかしくないので，マップを見てパターンをつかんでおけばクリアは簡単です。

フロア30

ここのブルー・ウォームも前回と大差がありません。やっつけるのに時間をかけてしまうとブルー・ウォームがかなり左にきてしまうため苦しくなってしまいます。早目にやっつけるようにしてください。



Stage 8



フロア31

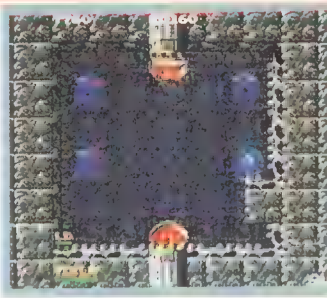
ひたすら広いフロアです。どこにオクティがいるのかを知っていないと迷ってしまいます。

このフロアで出現するヤマモというキャラクターは，動きは速いですが，自分から体当たりしてくることはありません。

フロア32

誰もが驚くフロア32です。広さは1画面分しかないのに，そのむずかしさはかなりのものでしょう。

オクティを倒す順番をまちがえるとダメージを受けてしまいます。危険を感じたら右下のスペースに銃の反動を利用して入り込みましょう。

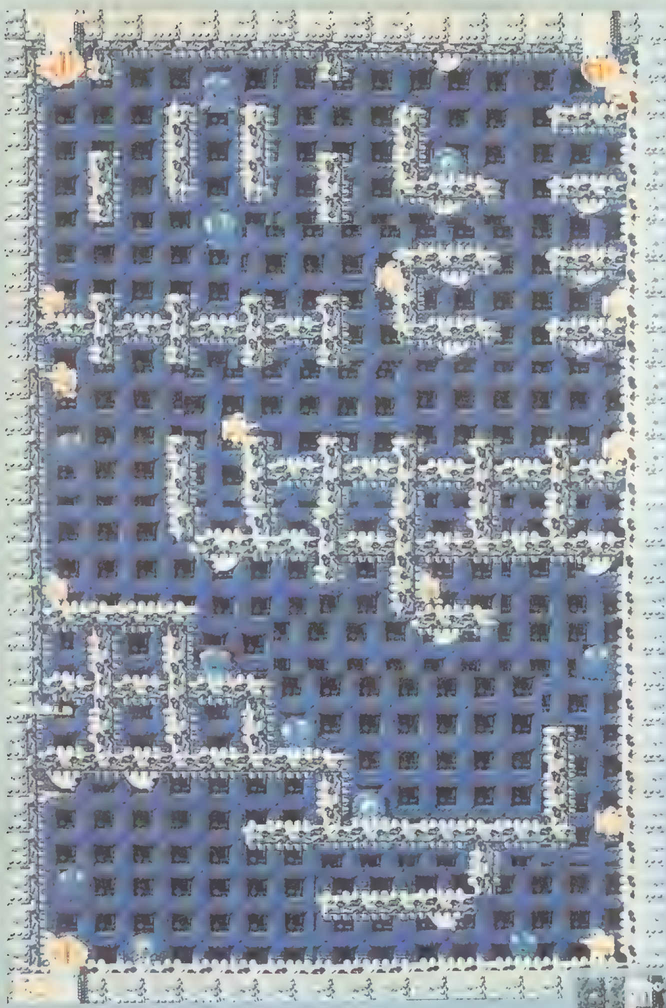


フロア33

パッと見ると壁に囲まれてどこにも行けないような感じがしますが，実は通り抜けられる壁があちこちにあるのです。これを憶えることが攻略のコツでしょう。

ケルカリアを何匹か撃つと隠れキャラクターが出現します。





フロア34

入り口は二つありますが，どちらから入ってもあまり変わりません。

ここで注意する場所は，中盤のオクティが密集しているところです。どのオクティから倒していくのがベストかよく考えてください。

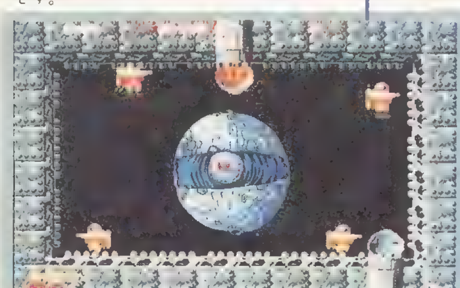
フロア35

カプセル・フロア

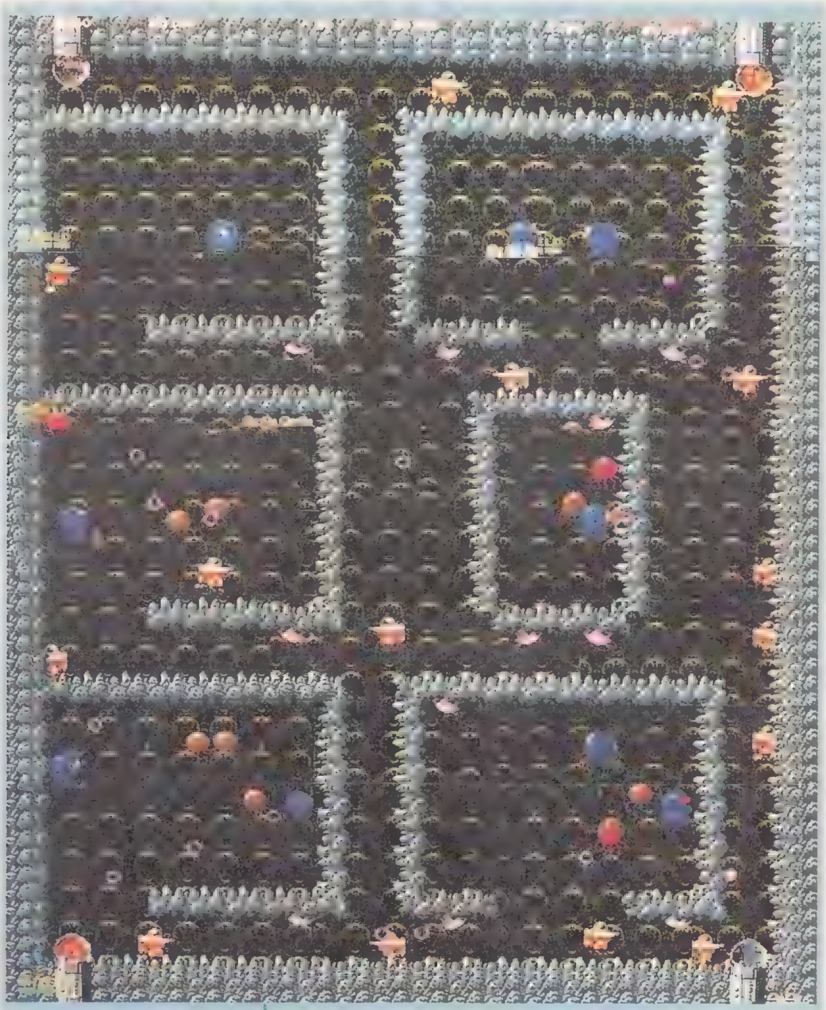


フロア36

グレート・オクティは「ターニング・アイ」です。上下に動きながら左右に往復しているので，相手の動きを見切って攻撃するようにすることがコツです。



Stage 7



フロア37

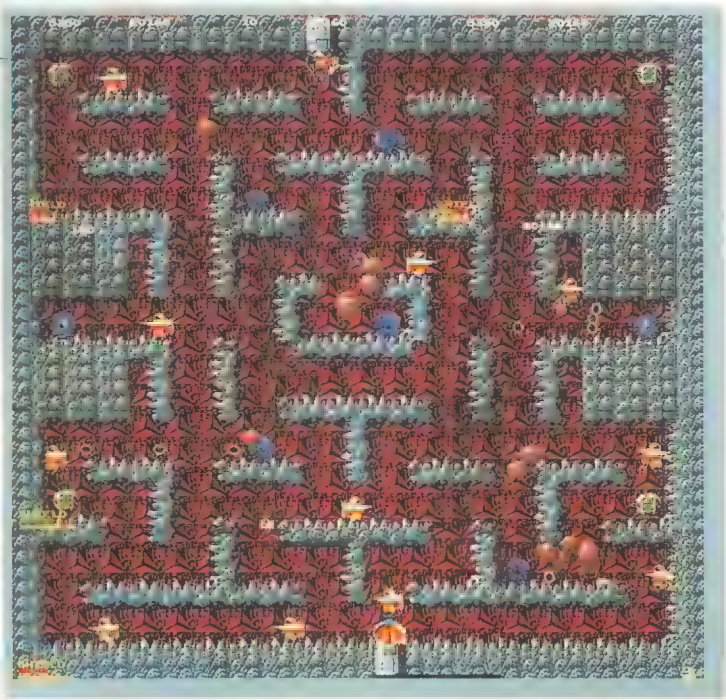
普通に戦っても十分クリアできますが，できることなら通り抜けられる壁の位置を憶えておきましょう。そうすれば早く楽にクリアできるのですから。
時間をかけすぎるとブルー・スナイパーが出現します。



フロア38

エフィラの数が非常に多いですが，パターンを憶えてしまえば苦労しないでクリアできるはずです。

左右にエフィラがいる場合は，一度にやっつけようとしないで1匹ずつ確実に倒していきましょう。



フロア39

パックマンの迷路をさりげなく使っているフロアです。リープ・バガンやブルー・スナイパーが多く出現します。

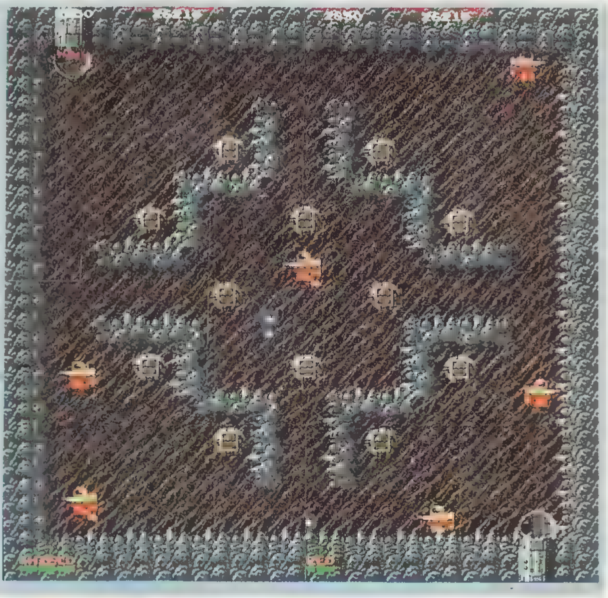
うまく誘導してダメージを受けないように戦ってください。



フロア40

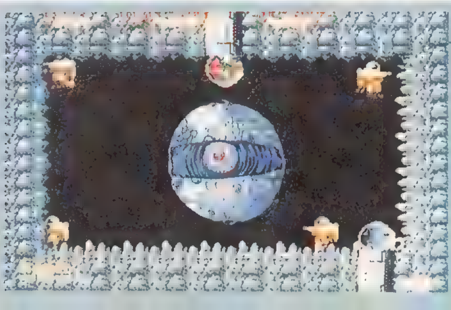
エフィラがうまく配置されているので，見かけよりもむずかしいフロアです。マップをよく見て自分なりのパターンを組んでください。

通り抜けられる壁が3か所あるので敵が壁の反対側にいるからといって安心しないようにしましょう。



フロア41

カプセル・フロア



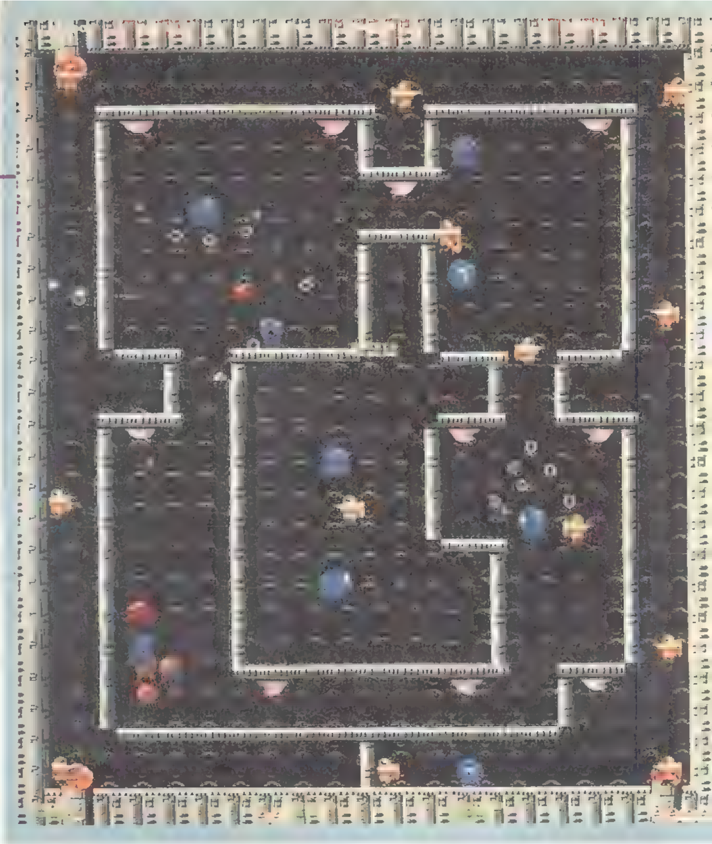
フロア42

グレート・オクティはターニング・アイです。今までのターニング・アイとは異なった動きをします。ちょうどリブルラブルのチェンジャーと同じです。

Stage 8

フロア43

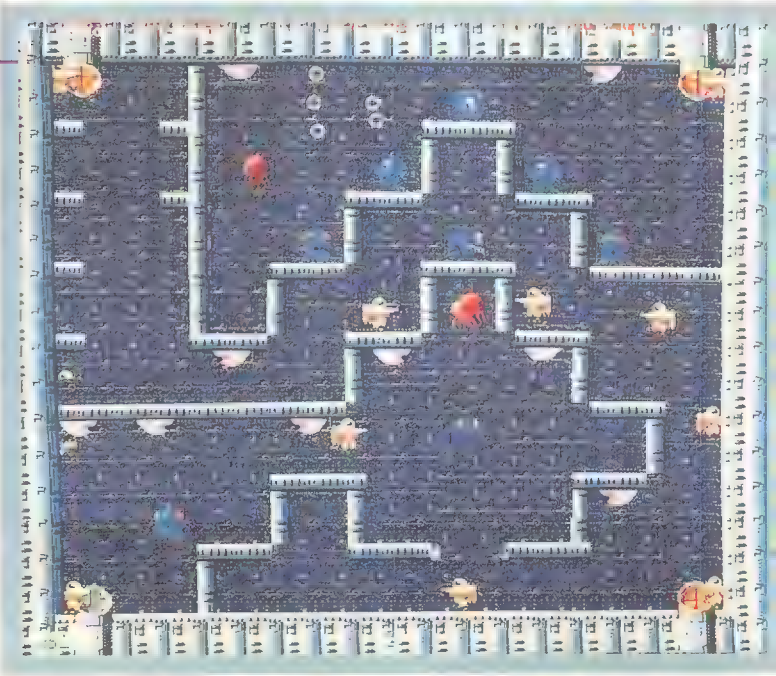
通り抜けられる壁の位置を知らないと苦労します。ブルー・スナイパーとテレポに悩まされている人も少なくないでしょう。とにかくテレポが出現したらスグにやっつけてしまうようにしてください。



フロア44

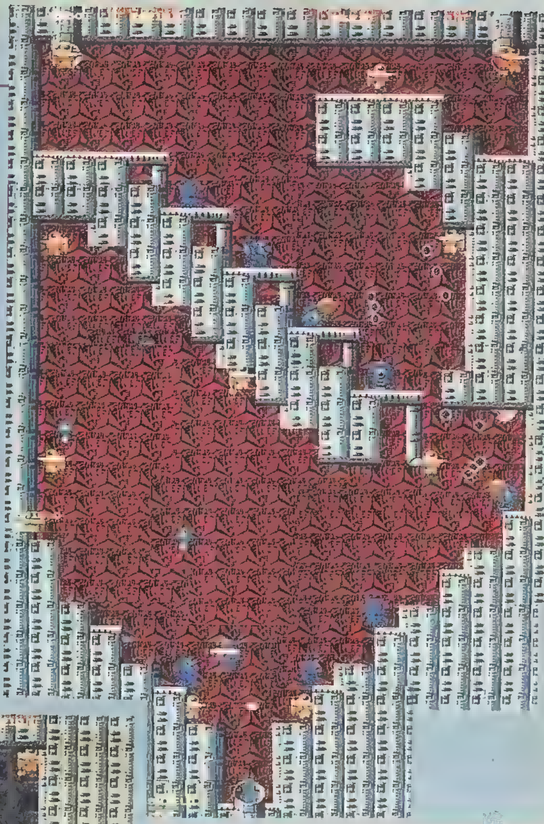
突然出現するブルー・スナイパー以外は特に注意する必要はないでしょう。

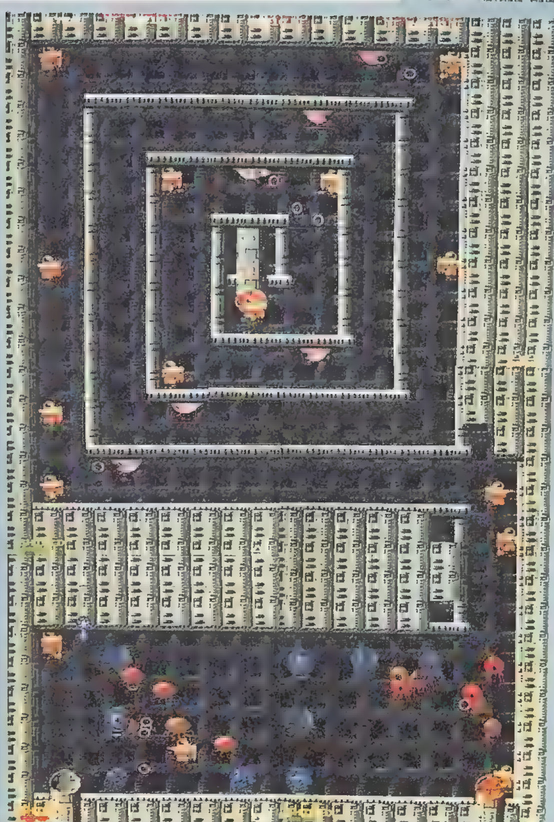
エフィラを先にやっつけるか，オクティを先にやっつけるかはキミのパターン次第です。余裕のある人はブルー・スナイパーをやっつけて隠れキャラクターをだしてください。



フロア45

どつぼ面と呼ばれるフロアです。難関はその名のとおり「どつぼ」となっていてヘタすると，ここに追い込まれてやられてしまいます。撃っては逃げるをくり返して確実にクリアするように心がけましょう。

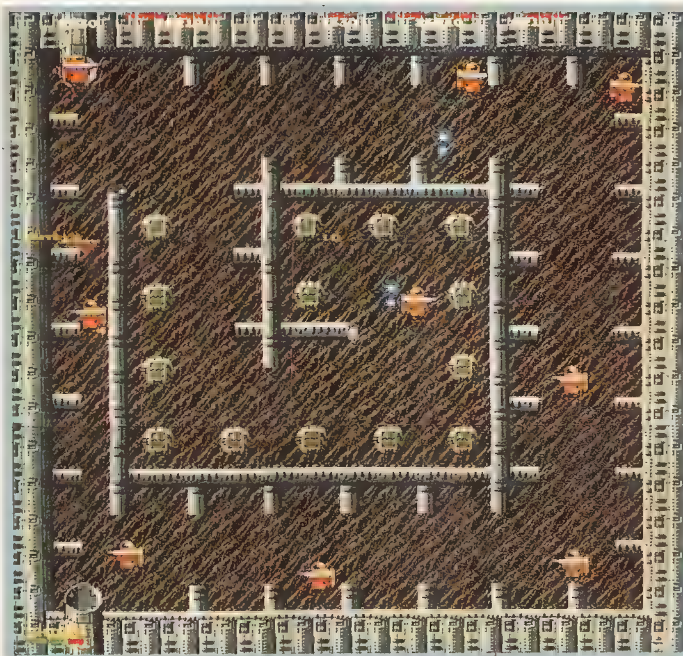




フロア46

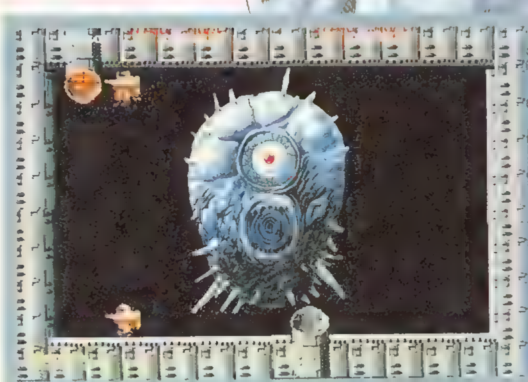
ぐるぐると通路が続く「らせん迷路」のフロアです。途中にあるエフィラと突然出現するポリケーターに気をつけましょう。

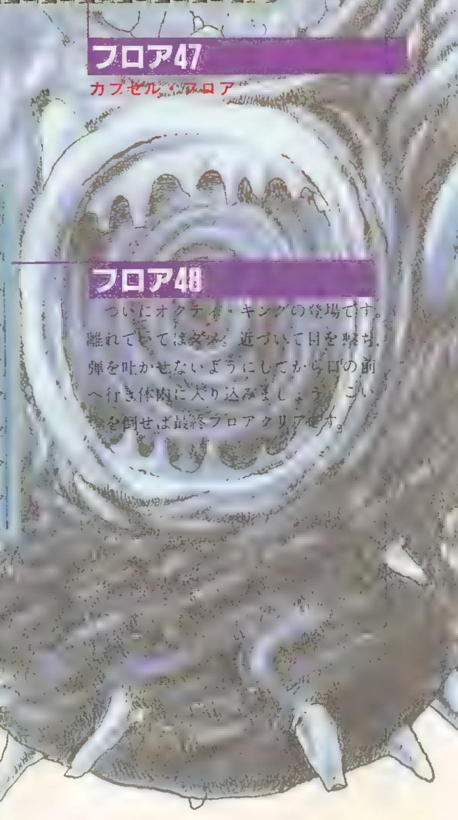
最後はとにかく連射，ひたすら連射あるのみです。



フロア47

カプセル・フロア



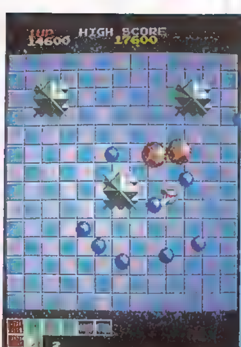


フロア48

ついにオクティ・キングの登場です。離れていてはダメ。近づいて目を撃ち、弾を吐かせないようにしてから口の前へ行き体内に入り込みましょう。こいつを倒せば最終フロアクリアです。







レバーとボタン一つで敵に体当たりして，フィールドからはじき飛ばすシンプルなゲームがモトスです。

しかし，キャラクターの個性に合わせた攻撃や１ドットの動きを要求されると言っても過言ではない微妙な自機の操作感覚は，なかなか奥の深さを感じさせてくれるゲームです。

そして何よりも個々のラウンド攻略のみならず，全ラウンドを通じてのパーツ・セレクトの選択が決め手となる全体の作戦が要求されます。

クリア時にも気を許すことのできない緊迫感は，全ラウンドを通じてこのゲームのおもしろさ，完成度の高さを象徴していると言えるでしょう。

発売年月：1985年６月

ストーリー



2×××年。人類は，宇宙空間にソーラー・ベースを築き，太陽エネルギーを収集してその生活を保っていた。

あるとき，ソーラー・ベースをコントロールするコンピュータが故障を起こし，ベースは軌道をはずれて宇宙に四散してしまった。原因は，宇宙に巣喰うスペースビーだ。

金属を主食とするやつらの体には，ビーム砲もきかない。せまるエネルギー危機。人類は，スペースビー撃退のため，新開発の装甲艇モータースパナーを発進させた。

ゲーム内容

8方向レバーで自機（モータースパナー）を操作し，ソーラー・ベース（ゲーム・フィールド）に巣喰うスペースビーに体当りしてベースから突き落とすゲームです。

突き落とされたスペースビーや障害物などは，得点になります（あるいは勝手に落ちた場合も同様）。

また，自機が，ベースから落ちると，ミスとして1機減ります。たとえ，ラウンド・クリア後であろうとミスはミスです。

自機は，ベース上を8方向に一定の速度で動かすことができ，スペースビーにぶつかると，スペースビーを突き飛ばすことができますが，同時に自機も弾かれます。それぞれの反発の距離は自機とスペースビーの質量差で決まり，弾かれている間は，自機のコントロールは不能になります。

ベース上のスペースビーをすべて落としてラウンド・クリアです（サウンドで知らせます）。



HOW TO PLAY

レバーで8方向に自機を動かし，ジャンプ・パーツを装着したときボタンを押してジャンプすることができます。

〈第1図〉コントロールパネル



パーツ・セレクト

ソーラー・ベース上には，敵を弾き飛ばす力を増す「パワーパーツ」とジャンプを可能にする「ジャンプ・パーツ」が落ちています。このパーツを回収すると画面下に表示され，パワーパーツを8個以上，ジャンプ・パーツを2個以上回収したときは数字で表示されます。ただし，パーツを回収しても得点にはなりません。

このパーツを持っていると，ラウンド・スタート時にパーツ・セレクト，装着ができます（レバーの左右でセレクトし，ボタンで装着）。

装着パーツは，そのラウンドのみ有効で，クリアした場合は装着した数だけパーツが減ります。ただし，ミスしたときは減らずにもう一度装着できます。



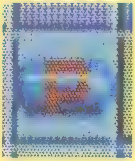
◀パーツを回収するとこのように画面下に表示される



▶パーツはレバーでセレクト，ボタンで装着

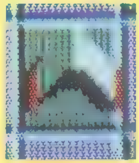
パーツの効果

パワーパーツ



最大7個まで装着可能。モータースパナー（モトス）が敵を弾き飛ばす力が増す。質量の大きな敵には複数個装着したほうがよい。

ジャンプ・パーツ

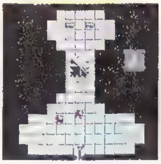


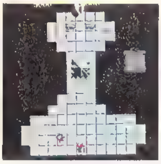
1回につき1個装着可能。その場ジャンプ，あるいはレバー操作を加えると最大2マスまでジャンプできる。ジャンプして着地したタイル（フィールド）にはヒビが入り，2回めで破壊される。

ジャンプ・パーツ活用編

ジャンプ・パーツを装着すると動きの速い敵をジャンプでかわすことができるほか，最大フィールドの場合，画面の上と下，左と右の間をジャンプすることもできます。

また，2回の着地でタイルを破壊できることを利用して，質量の大きな敵をたたき落とすこともできます。1回の着地でタイル（2個あるいは4個）にヒビを入れ，ここに敵を誘導し2回めのジャンプでタイルもろとも敵を落とすことができるのです。このテクニックを使えば，質量の大きな敵でもパワーパーツなしで倒すことが可能です。このテクニックが通称「座ぶとん落とし」と呼ばれます。





▲最大フィールドの場合，一番下からジャンプすると画面上にワープできる



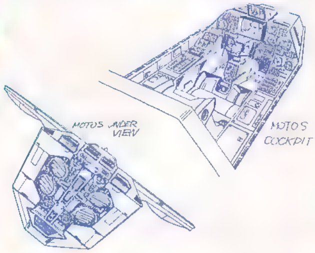
▲これが「座ぶとん落とし」だ！2回めのジャンプで敵もろとも落とせ

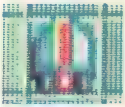
キャラクター紹介

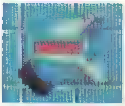
モータースパナー(MOTOS)

マグネット・ホバー・エンジンを標準装備し，ソーラー・ベース上をすべるように動く。パワーパーツを装着すると敵を弾き飛ばす力が増大する。

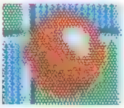
また，ジャンプ・パーツによりジャンプ移動が可能。着地したときはランディング・スキドが本体下部よりせりだして推進力を弱める。





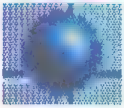


レッド・ピューパ (RED PUPA)



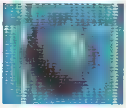
＊得点　300Pts
＊WEIGHT　380kg
＊SPEED　20km/h

ブルー・ピューパ (BLUE PUPA)



＊得点　300Pts
＊WEIGHT　380kg
＊SPEED　20km/h

ブラック・ピューパ (BLACK PUPA)



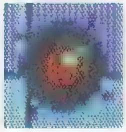
＊得点　300Pts
＊WEIGHT　400kg
＊SPEED　20km/h

パワー0でクリア可能。単独行動や他のキャラクターとフォーメーションを組むことがある。スピードはのろく

弱いが，動きを予想しにくいキャラクターである上，ナビコンから多量に出現するため（この場合ブルー・ピューパ），ミスを発生させやすいキャラクターである。3色動きがちがう。黒がやや重量が重い。

ポーラ(POLAR)

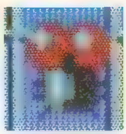
＊得点　800Pts
＊WEIGHT　400kg
＊SPEED　20km/h



フォーメーションの中心となる場合が多いキャラクターである。ピューパよりは少し強い。パワーは0～1でクリア可能である。

ファイヤー・バグ(FIRE BUG)

＊得点　1,300Pts
＊WEIGHT　3,800kg
＊SPEED　45km/h



目玉を赤く光らせる。ゴチャゴチャ動き回っていて目がつかれるが動きにある程度きまりがあり，必ず外周を通るので，そのときに倒すようにしよう。パワー0でOK。

タイトリアン(TAITORIAN)

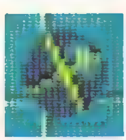
＊得点　2,000Pts
＊WFIGHT　4,100kg
＊SPEED　55km/h



スピードが速く，自機に当たると時計回りに8方向に方向を変える。フォーメーションの中心となることもある。単独行動の場合，スピードは2種類ある。端を利用せよ。パワー0～3。

ビートル(BEETLE)

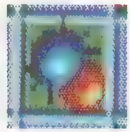
＊得点　3,000Pts
＊WEIGHT　5,800kg
＊SPEED　55km/h



高速に回転しながら攻撃してくる。フォーメーションの中心となる場合もあるが，2～3個，あるいはレディ・バグとの複合攻撃の場合もあって強敵。パワー3で対等。レディ・バグ同様追撃には周期があり，端攻撃は有効。

スパイラス(SPIRUS)

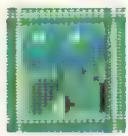
＊得点　1,000Pts
＊WEIGHT　2,900kg
＊SPEED　40km/h



Z字型の動きでせまってくる。外周に来たところで倒せ。集団でせめてくるときは，プレイヤーの目を疲れさせる。ピューパなどとフォーメーションを組むことがある。

ファイヤー・ビー(FIRE BEE)

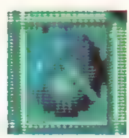
＊得点　1,500Pts
＊WEIGHT　3,200kg
＊SPEED　70km/h



自機に向かってくるが，8方向にしか直進できない（待機中と直進をくりかえす）。敵同士ぶつかると向きを変える。フィールドの長いところを使って習性を利用して倒せ。パワー0でOK。

レディ・バグ(LADY BUG)

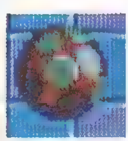
＊得点　2,500Pts
＊WEIGHT　5,120kg
＊SPEED　60km/h



パワーは3で対等だが，左右45度に向きを変える。端での走行によって倒すのもよい方法だ。フォーメーションの中心となることがある。動きは高速なもの，低速なものと，2種類ある。

メガ(MEGA)

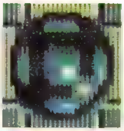
＊得点　3,500Pts
＊WEIGHT　7,500kg
＊SPEED　10km/h



スピードは4種ある。パワーは，通常は3で対等。巨大ビーでスピードこそはないが，重く回転しながら攻撃してくる。「座ぶとん落とし」などが有効。

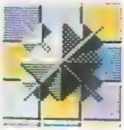
ギガ(GIGA)

＊得点　5,000Pts
＊WEIGHT　13,400kg
＊SPEED　20km/h



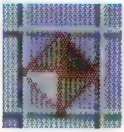
何と重量13.4トン。こんな重いものには，頭を使って「座ぶとん落とし」を使用しよう。説明書には「もっとも強い」と書いてあるが考えかたによってはもっとも弱いキャラ。

ナビコン(NABICON)



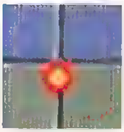
ソーラー・ベースのコンピュータ。金属を主食とするスペースビーが内部を食い荒らし，ブルー・ピューパが中に隠れて一定時間をおいて飛びだすものもある。中央に穴を開けると，ピューパはでてこず，得点だけ入る。破壊可能なものもある(50000Pts入る)。

ビーコン(BEECON)



たいていのものは何もしない。ある条件でぶつかった方向に動き，進むものもたまにある。
一つ落とすと，1,000Pts入る。
敵が落とした場合も同じ。

流星



一定時間が過ぎるとベースに流星が自機をねらって落ちてきて，フィールドのタイルを破壊する。自機や敵キャラクターに当たるとはね返ることもある。

モトスプレイ8か条

●パーツはすべて取れ

全ラウンドでパワーパーツは75個，ジャンプ・パーツは25個あります。これはすべて取るようにしよう。

●ピューパは甘く見るな

これ程動きの不規則なものはない！さらにけっこうしぶとい。

●パーツを節約せよ

全ラウンドのことを考えて，パーツを節約できるところは節約し，均等のレベルにすることがポイントです。

●画面外ジャンプを利用せよ

最大フィールドの場合，画面の上下，左右を画面外でジャンプできます(ワープ)。向かってくる敵の反対側に回り込むときには有効。

●ジャンプ・パーツを使いこなせ

ジャンプは最大２マス。中間の微調整もレバーで可能。また，ヒビや穴開けを駆使しよう。さらに，「座ぶとん落とし」もマスターしよう。

●流星を味方に使え

流星は自機に向かって飛んできますが，これを利用して敵の近くで敵もろとも落とすことができます。

●外周で戦え

こわがらずに，むしろ外周から少しはみでるぐらいの心境で……。

●テクに合わせたパーツを使え

初心者は自分のテクニックに合わせたパーツを使い，上級者はパーツ配分を考えた上で使いこなそう！そこにバリエーションが生まれる。

設定によるちがい

モトスのゲーム基板は，スイッチによりノーマル・モードとハードモードに設定を変えられますが，ノーマル・モードに比べ，ハードモードの場合は敵の重量が増しています。とくに，ピューパに，そのことが顕著(けんちょ)です。ノーマルと同じパワーでも戦えますが，数が多い場合少し苦労します。場合によっては１ランクアップしましょう。

パーツのセレクトについて

標準的なものを載せました。もちろん，これよりも少なくても多くても可能です。面によっては，安全をきして多めにパーツをセレクトしている面もあります。本文中の方針は，前半苦労して，後半そのたくわえで生活(？)しているという方針をとっています。面相互のバランスも各自研究してみてください。
プレイヤーによっては，ジャンプ型の人，パワー型の人，技によるもの，いくつかの複合による人など多彩なため，いくつものパーツのセレクトが生まれ，全体的に味がでます。

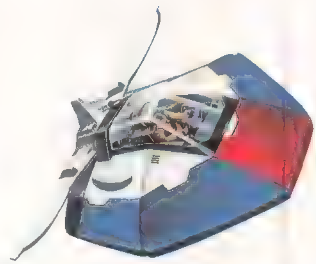
ラウンド別攻略法

ここからは，各ラウンドごとの紹介と攻略法について研究してみましょう。

ここに掲載された攻略法は，あくまでも私の攻略パターンですが，他にもいろいろな攻略法があると思います。また，各ラウンドのデータのパワーパーツおよびジャンプ・パーツについても，そのラウンドをクリアするために必要な標準的な装着数を載せました。パーツを残したままゲーム・オーバーなんてことにならないよう使いかたは，その状況に応じて装着してください。

敵キャラクターのデータについては，そのラウンドで登場する種類および数を示してあります。またブルー・ピューパやレッド・ピューパについては，ナビコンから出現するも，カッコ内に書いてあります。当然早くクリアしてしまえば，示した個数より少なくなります。

各ラウンドの写真は，一番大きなものが，そのラウンドの初期画面です。敵キャラクターの種類（ナビコンから出現するものは除く），スタート位置を示しています。



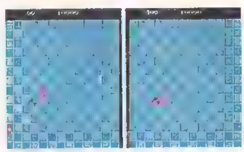
ROUND 1

1面から10面までが初歩の初歩なので，ここでいくつかのテクニックをマスターしましょう。

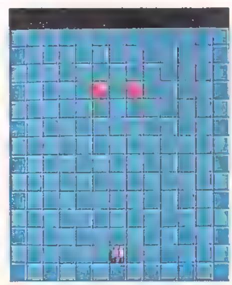
まず，こて調べのROUND1。フィールドも広いし，敵キャラもピューパ2個だけなので楽。だが，このピューパというキャラクターは，弱いけど動きがひねくれているため，後半のラウンドでミスを生じさせるキャラクターでもあります。

初心者は，素直にぶつかって，キャッチ・フレーズの「爆突」感覚を体感してください。

ハードランクのピューパは，少しウエイトが重いぞ。



▶ROUND1はこて調べ。画面端に誘導してひと突きで落とそう



<データ>

 ×0  ×0  ×2

ROUND 2

このROUNDで，はじめてポーラ（ピューパのコアになっているキャラクター）と障害物のピーコンが登場します。ピーコンは，モトスに対して攻撃はしませんが，落とすと1,000点加算されます（この場合，敵が落としても有効です）。また，落とさなくても，敵キャラクターさえ落とせばラウンド・クリアになります。

フォーメーションを組んだポーラとピューパについてひとこと。フォーメーション（A：囲んだ型，B：一直線型）が2タイプあるので，Aタイプの際には無理せずに，フォーメーションが崩れてから攻撃を行なうとよいでしょう。Bタイプの際には，フィールドの端にフォーメーションごと誘導し，ポーラに爆突すると，運がいいと数個の敵キャラが一度にどさっと落ちることが多いです。そのためにも，モトスをフィールドのはじを走行できるようにしましょう。ちなみにモトスは，自機の面積の半分以上フィールドに乗っていれば落ちません。

ハードランクは，敵が四つということもあって慣れていないと失敗することがあるでしょう。

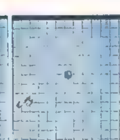




▲フォーメーションAタイプ

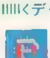
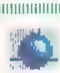


▲フォーメーションBタイプ



▲ピーコンを落とすと1,000Pts入る

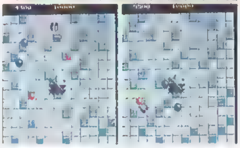
<データ>

 ×0  ×0  ×1  ×3

ROUND 3

　このラウンドでは，ナビコンとパワーパーツが初登場です。
　最初にピューパ四つのうちのいくつかを倒しながら，パワーパーツを回収します。パワーパーツは敵キャラと触れると動くので，左上すみのパワーパーツは落とされる危険性があります。
　つぎにナビコンについてですが，最初のピューパ四つを落とす前に，ナビコンからピューパが一つずつ一定時間毎に4回出現します。フィールドがROUND1と2と同じ広さであるにもかかわらず，画面の中央付近の位置をキープしがたいのは，ひとえにこのナビコンの存在によるものです。
　ぐずぐずしているとピューパの数が多くなって収拾がつかなくなります。そのうち流星が……。
　ハードランクの場合，ピューパの数が増えないうちに早めに処理することをおすすめします（その際なるべく他のピューパからはなれた位置で行なうこと）。





▶パーツは重要。必ず取る

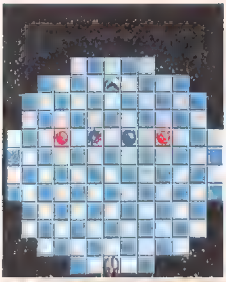
◀早くクリアしないと，つぎつぎとナビコンからブルー・ピューパが出現する

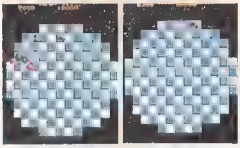
<データ>

× 0　× 0　× 2　× 2（＋4）

ROUND 4

　まず，このラウンドのスタート前に，パワーパーツのセレクトができます(もちろんノーマルでGO！)。
　このラウンドでスパイラスが登場しますが，スパイラス自身の本領を発揮していません。スパイラスを中心にヨコ1列のフォーメーションを組んできますので，ジャンプ・パーツ(初登場)を取ったあと，フィールドの上部中央の広い端を使用して，フォーメーションのコアであるスパイラスに爆突しましょう。あるいは，フォーメーションが解けたあとに攻撃するのも一つの手でしょう。
　ジャンプ・パーツは，つぎの面で必要となりますので必ず取りましょう。
　ハードランクの際，基本的な戦法はほぼ同じですが敵の重量が重いことに少しいらつくかもしれません。





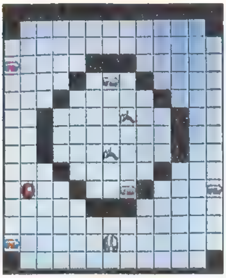
▲左側の外周に沿って進むと敵はつぎつぎに落ちてくれる

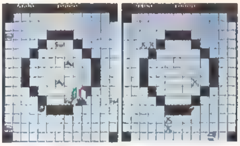
<データ>

× 0　× 0　× 2　× 1　× 1

ROUND 5

　大量のパーツ回収面です。基本的には5面おきにパーツ回収面があります。ラウンドのはじまる前に，ジャンプ・パーツを選びましょう。
　この面のポイントは二つ。①敵が自滅しないように動いてパーツを全部回収できるようにする。②中央に堀(？)があって，外周の動ける範囲が狭いのでポーラに爆突した反動で自分も落ちないことです。





▲まず，中央の島にジャンプし，パーツを回収しよう

▲ポーラを爆突した反動で自分も落ちないよう注意しよう

<データ>

× 0　× 1　× 1

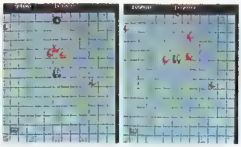
ROUND 6

スタート時から一定時間の間，猛攻撃してくるので，押されぬように中央の位置をポーラとぶつかり合いながらキープします。ボケッとしてるとやられるぞ。時間がたてば，敵の攻撃もおさまるので少しずつ倒していこう。

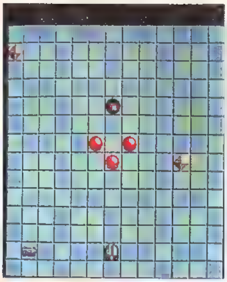
ノーマル・ランクの場合，スタート時からレバーを上に入れていれば，ポーラは簡単に倒せます。ポーラを失ったピューーパは，攻撃力を失い弱くなります。

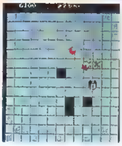
ビーコンを落としに行く際に，ふいをつかれてピューーパに落とされないよう注意しましょう。

最後に，たった一つのパワーパーツに目がくらんでやられないこと。



▶上に向かって一直線に進んでいくとポーラをそのまま落とせる





◀うっかりしていると流星がつぎつぎと……

〈データ〉

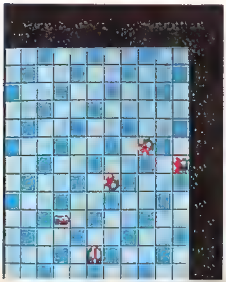
×0　×0　×3　×1

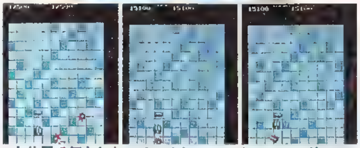
ROUND 7

ファイヤー・バグの初登場です。このキャラクターは，はじめて見るとひねくれた動きをするように見えますが，少しつきあうと動きが読めます。必ず外周に触れるポイントがあるので，そこで3回落としてやればクリアです。ファイヤー・バグごときキャラクターは，パワー・ノーマルで十分です。

つぎにおもしろいパターンを紹介します。スタート時に何もしなければ，写真のように2匹勝手に落ちる上，ていねい様にパワーパーツまで取れます。

こうなれば，しめたもの。後はファイヤー・バグ1匹との対決のみです。しかし，あまり甘えてはいけません。今のうちに苦労しておかないと，後半の面，特にROUND36で苦労します。





▲スタート位置で何もしないでいると，ファイヤー・バグはぶつかった反動で落ちていく。その上，パーツもひとりでに取れる

〈データ〉

×0　×0　×3

ROUND 8

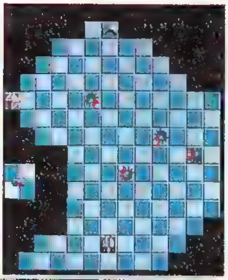
スパイラス4匹のみの面です。フィールドがエサを食べてるパックマンですね。

最初に島(エサの部分)にジャンプします。ジャンプは2マスしかできないので，ぎりぎりで踏みださなければならず，初心者には少しむずかしいかもしれません（踏み切り地点で自機が落ちたり，着地点で落ちたりする風景をよく見かけたことがある）。島にしばらくいると写真のように，スパイラスが勝手に滅びてくれます。

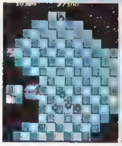
ときどき最後の2匹どうしが自滅したため，重要なジャンプ・パーツを回収する前にクリアしてしまうことがあるので注意しましょう。

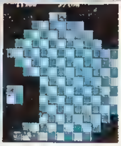
最後の1匹になったら，またもとのフィールド（パックマン）にもどって，パーツ回収やビーコンを落としましょう。

ハードランクの戦法も同じですが，スパイラスが重く苦労します。パワーのセレクトの際1ランクあげるのも一つの手でしょう。



▶まず，左の島にジャンプし，パワーパーツを回収する





◀ここでしばらく待っていると，3匹のスパイラスが自分で落ちてくれる

〈データ〉

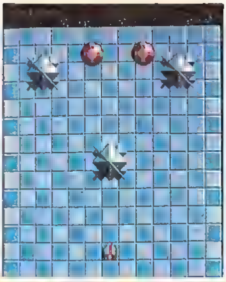
×0　×1　×4

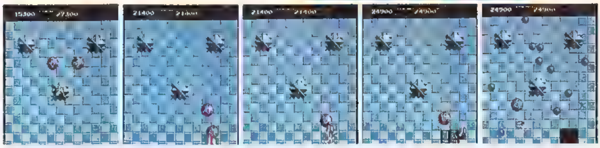
ROUND 9

今までの面の内，少しむずかしいかもしれないという面が，このROUND 9です。それもそのはず，初登場のメガが出現するからです。さらには，ナビコンが三つもあって，そこからピューパが追加されてきます。ぐずぐずしていると流星が落下してきてますます収拾がつかなくなります。

初心者は，パワー3で押しまくってクリアすることをおすすめしますが，全面クリアを目ざすなら，「座ぶとん落とし」のテクを使いましょう。

ピューパで苦戦する人に対してくふうを一つ。ナビコンの中央で2回ジャンプすると，ナビコンの中央のタイルはなくなり（見えないが），ピューパは得点だけ入って出現されません。点数をかせぎたいなら，一つだけナビコンには穴を開けないこと。





▲ナビコンの真上に着地すると下に穴が開き，ピューパは出現しない

▲ヒビを入れたタイルにメガを誘導し，2回めのジャンプで突き落とす。これが「座ぶとん落とし」だ！

▲もたもたしているとブルー・ピューパが続々出現し，収拾がつかなくなる

＜データ＞

 ×0　 ×1

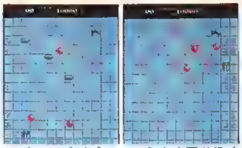
 ×0(＋14)　 ×2

ROUND 10

パーツ回収面です。ここでタップリとパーツを回収して，つぎの11～20面台に備えよう。今までの1～10面まででパーツを節約すれば，かなりのパーツを所持しているはず。

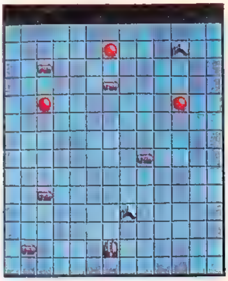
くれぐれもパーツをピューパに落とされぬように，早めに回収しよう。

ハードランクは，少しピューパの重量が重いが，たいしたことはありません。



▲ピューパがパワーパーツを中央に動かしてくれるので，すかさず回収しよう

▲うまく回り込まないと，パーツを弾き落とされるゾ



＜データ＞

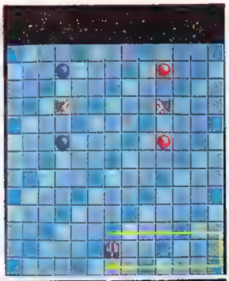
 ×0　 ×0　 ×3

ROUND 11

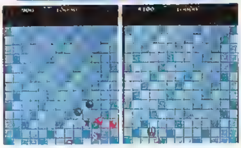
タイトリアンの初登場です。タイトリアンは，この面では2個ずつのピューパを引きつれて，2組のフォーメーションを組んで，ゆっくりとモトスを狙ってきます。ただ，フォーメーションがくずれると，タイトリアンがものすごいスピードでモトスをおそって来る場合と，ゆっくり来る場合があります。

フォーメーションがくずれる前に，矢印のように動くと，端に2組のフォーメーションがよって来ますので，タイトリアンをたたけば，かなりの敵キャラが簡単に落とせます。ただし，このあと孤立化したピューパに落とされないよう注意してください。

ハードランクも同様ですが，タイトリアンを怒らせると処理がかなりつらいでしょう。

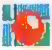
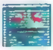


▶右下に2組のフォーメーションが来たときにタイトリアンをたたけ



◀タイトリアンを1匹だけ残すとつらくなるので要注意

＜データ＞

 ×0　 ×0　 ×2　 ×2　 ×2

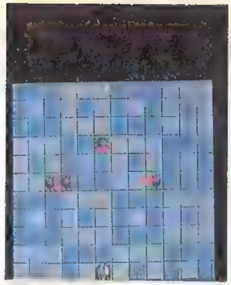
ROUND 12

スパイラスの本領を発揮した面です。フィールドは単純な形だけれど，スパイラスがZ字型の動きで攻めてきて，見てるだけで目がチカチカします。

ノーマル・モードの場合は，スタートと同時にパワー1の選択でレバーを右上に入れると敵が勝手に2匹落ちてくれます。

各人の腕前に合わせてパワー0～2のパーツを選ぶとよいでしょう。

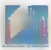
ハードランクの場合，最初から4匹を相手にしなければならないので，少し多め（1か2）のパワーパーツを用いたほうがよいでしょう。





◀右上にまっすぐ自機を移動させると2匹が勝手に落ちる

〈データ〉

 ×0～2　 ×0　 ×4

ROUND 13

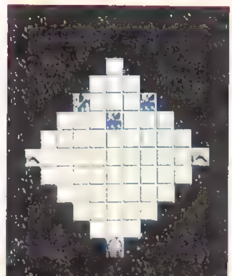
ファイヤー・ビーの初登場です。

この面で，重要なジャンプ・パーツを二つ取った上に，パワー0で短時間に敵を倒せるという優秀なパターンを紹介しましょう。まず，ラウンド・スタート時に写真1の位置を経由して写真2の位置で待ちます。つぎに敵が動きだしたときに写真3の位置まで行きます。その際，敵は勝手に一つ落ちてくれます。つぎに動きだしたとき，二つの敵のうしろから来る敵に敵が押されてもう一つ落ち，残りをうしろからチョコっと押せばクリアです。

フィールドが狭いので慣れないうちは，パワー3，ジャンプ1で攻めるとよいでしょう。その場ジャンプで最初の1匹はスタート時に落ちます。

パターン崩れがおきたときなどは，2匹の場合のほうが3匹よりもタチが悪いので注意しましょう。

ハードランクも同様の戦法が使えます。





▲〈写真1〉



▲〈写真2〉



▲〈写真3〉



▲最後の1匹をチョコッと押してクリア

〈データ〉

 ×0　 ×0　 ×3

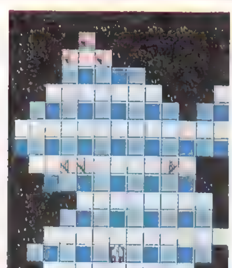
ROUND 14

タイトリアンが3匹なので，1匹でも早く処理したい面です。有効なパターンが2種類あります。

(I)パワー3，ジャンプ0（ノーマル・ランク）でレバーを右上に入れっぱなしにすると1匹落とせます。他の2匹は外周で倒します。

(II)パワー0，ジャンプ1（両ランク）でラウンド・スタート時に左へ行って，その場でジャンプすると2匹落ちます。残りの1匹は，自分の腕前に合わせたパワーパーツ選択で倒します。

なお1,000点のビーコンが三つもあるので，それを落とす際，タイトリアンに追撃されないように注意します。





◀パターン(I)：スタート直後に右上に進むと1匹はすぐに落とせる

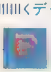


◀パターン(II)：この位置でその場ジャンプ！2匹が落ちるゾ



◀最後はタイトリアンといっしょにビーコンも落とそう

〈データ〉

 ×3or0以上　 ×0or1

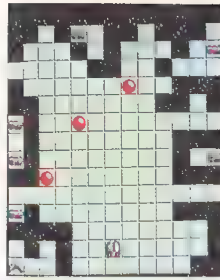
 ×3

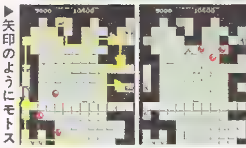
ROUND 15

パーツ回収面ですが，この辺の面にもなると，そう簡単には取らせてくれません。写真の矢印は進むルートの一例です。ジャンプが２マス（最大）分しか飛べないことを頭に入れておかないと，うまくジャンプすることはできないでしょう。この面をマスターすればほぼ好きな位置にジャンプできるようになります。

ピューパは三つですが，フィールドが狭いところが多いので，入江や島にピューパが動いてしまうとなかなかやっかいです。そんなときは，ピューパめがけてジャンプし，すぐもとの位置にもどるとピューパだけ弾けて落とすことができます。もし，これに失敗し，なおかつ同じ位置にピューパがいれば，同じことをもう一度くり返せば，ヒビが２回入ってフィールドの１枚または２枚いっしょにピューパを落とすことができます。

ハードランクも同様です。





◀今モトスがいる場所にレッド・ピューパが渡ってくる場合があるので注意！

▶矢印のようにモトスを進めていき、パーツを取って行こう

<データ>

 ×０　 ×１　 ×３

ROUND 16

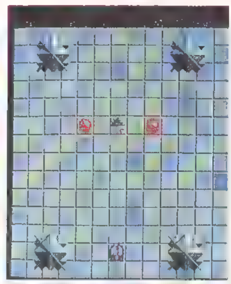
この面は，クリアするだけなら楽です。タイトリアンとピューパ２個のフォーメーションを下部に引きよせ，ナビコンの反射に注意しながらナビコンからピューパが出現する前にクリアします。しかし，それではおもしろくありません。

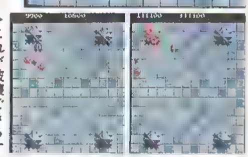
左上のナビコンは，パワー・セレクトを５以上にすると動かすことができます。これを10数回くり返すと，ナビコンは破壊され，50,000Pts入ります。

パワー５，ジャンプ０でセレクトすればナビコンも破壊でき，他の敵キャラクターも赤子の手をひねるように簡単です。

パーフェクト・プレイを目ざすならピューパが全部出現してからナビコンを壊しましょう。

ハードランクについても同様です。





◀引き続き押し続けると爆発し、５０、０００Ｐｔｓ入る

▶これが破壊できるナビコン。少し動くのがわかりますね

<データ>

 ×5or0　 ×０　 ×２　 ×15（ナビコンより出現）　 ×１

ROUND 17

レディー・バグが初登場です。

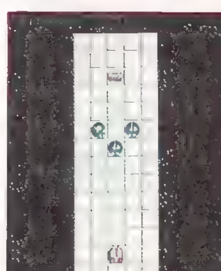
このフィールドはタテに長くヨコがせまい上，レディー・バグがスタートと同時に高速で攻めてきますので，初心者はパワー４でプレイすることをすすめます。

ノーマル・ランクで上級者は，パワー１をセレクトすれば，レバーを上に入れておけば勝手に２個落ちるので，端で（端をモトスが走行することが望ましい）残りの１匹を倒せます。

ハードランクでも最初さえ脱出できれば，端走行でかなりパワーを少なくしてもクリア可能。大事をとってパワー２～４がベストです。

慣れないとヨコが狭いので，すぐ弾かれます。

レディ・バグを甘くみないほうがいいですよ！

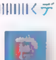
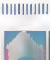




◀２匹めを落とし、右端を下に走って３匹めを落とす

▶ノーマル・ランクの場合、レバーを上にあげて、まず１匹めを落とす

<データ>

 ×１　 ×０　 ×３

ROUND 18

ビートルとブラック・ピューパが初登場です。

ビートルを中心にブラック・ピューパがまわりを取り囲むフォーメーションで攻めてきます。

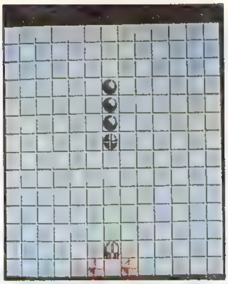
一定時間ROUND 6のように敵キャラクターは強いので，その間はビートルに爆突しながら絶えず中央をキープしましょう。

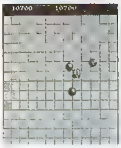
運がよければその間，ブラック・ピューパは，フィールド外に弾き飛ばされていることでしょう。

一定時間経過後，やはり　ビートルにぶつかりながら，残りのブラック・ピューパを処理します。

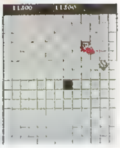
あるいは写真のように，２番目の流星を用いて確実に処理する方法もあります。

この面のパワー選択は，むずかしいところですが１を標準とします。初心者は３＋ジャンプの併用で。もちろん０でも可能です。





▲ビートルに注意しながら，まずブラック，ピューパを処理しよう



▲流星を利用してビートルを落とすこともできる

<データ>

 ×１　 ×０　 ×３　 ×１

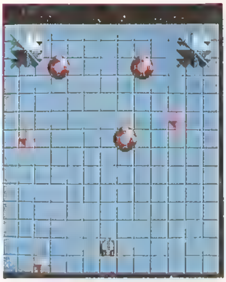
ROUND 19

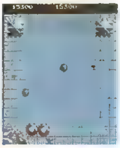
ROUND 9をさらにむずかしくしたのが，ROUND19です。迫力のあるメガが，いきなり三つせまってきます。

パワーで攻める場合，少し余裕を持って，パワー３で攻めたいですね。ジャンプで攻める場合，メガのスピードがおそいので，少し成功しにくいかもしれません。あとのピューパのことも考えて，少し（パワー１ぐらい）パワーを併用するといいでしょう。

ピューパがナビコンから出現するので，だんだん収拾がつかなくなることがあります。そのうちに流星が……。

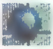
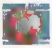
前述のナビコンの中央の穴開けですが，ナビコンが左右の端に位置されているため，フィールド外に弾かれることがたまにあります。





◀メガはジャンプによる「座ぶとん落とし」がもっとも効果的

<データ>

 ×３ or ０　 ×０ or １　 12（ナビコンより出現）　 ×３

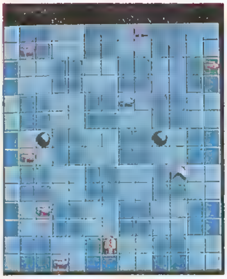
ROUND 20

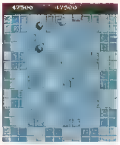
パーツの大量回収面です。ブラック・ピューパがいるといっても普通のピューパとほとんど変化ありません。とくに警戒する必要はありません。

ブラック・ピューパを一つ落としてから回収したほうが楽かもしれません。

くれぐれもパーツを落とされないようにしましょう。

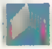
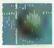
ハードランクも同様です。





▲フィールド端のパーツは，とくに注意して取らないと弾かれる

<データ>

 ×０　 ×０　 ×２

ROUND 21

この面でワープのありがたさがわかるでしょう。画面スタート時にすぐ逆にワープしてナビコンでへだてられた上部のところへ行きます。

あとは，ナビコンの中央に穴を開けファイヤー・バグの自滅を上部で誘動しながら待ち，最後に離れ小島にジャンプして，パワーパーツを四つ取ってもどってくるというパターンです。

このパターンは，多少順番を変えることができます。

たとえば，先に離れ小島へ行ってもどってくるなどです。ただし，小島にはヒビが入っているので，文字どおり行ってすぐにもどってこなくてはいけません。

ハードランクの場合も同様です。

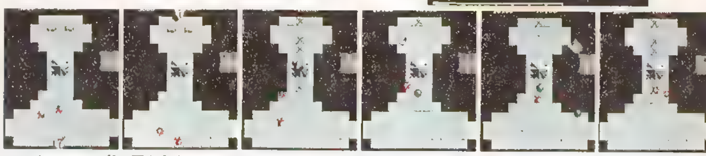


<〈データ〉>

 ×0  ×1

 ×2

 ×6（ナビコンから出現）



▲フィールドの下から上にジャンプしてポジションを入れ変える

▲ナビコンの中央のタイルを壊してビューパの出現を止めよう

▲誘導でファイヤー・バグを落としてしまおう

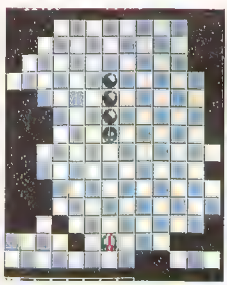
▲離れ小島へのジャンプは，行ってすぐにもどること

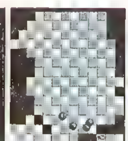
ROUND 22

中心のフィールドで戦ってもよいのですが，ここは，右下のタイル3枚分のところへジャンプします。安全のため，右から3番めのタイルをこわし，本フィールドとの連絡口をしゃ断します。あとは敵の自滅を待つばかりです。

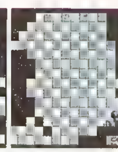
残った1～2匹を本フィールドの外周を使ってクリアします。

ハードランクでも同様です。

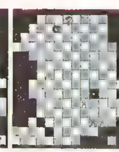




▲まず，右下の3枚のフィールドへジャンプ！

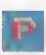


▲敵が渡ってこないよう本フィールドをしゃ断し，自滅するのを待つ



▲残った敵を外周を使って突き落とそう

〈データ〉

 ×0  ×1  ×3  ×1

ROUND 23

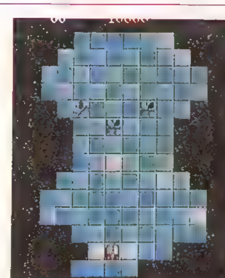
こういうフィールドは長いタテを利用しましょう。

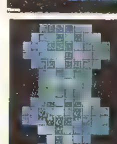
ファイヤー・ビーは自機に向かって来ます。その直進する習性を利用して進む方向にフィールドの端でちょこっと押すだけで落ちてくれます。

まず，初期画面からまっすぐおりてきたファイヤー・ビーの間をぬって上へ回避します。

つぎに広い上で1匹落とし，また下へ行き，上へ行くころには，1匹ずつ落としクリアしているでしょう。

ハードランクも同様です。





◀ファイヤー・ビーの間をぬって，フィールド上部へ回避しよう

〈データ〉

 ×0  ×0  ×3

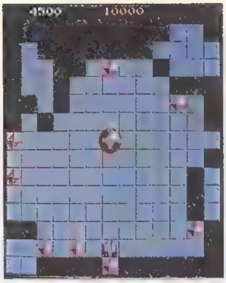
ROUND 24

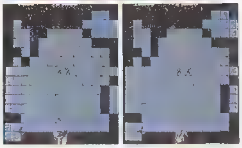
一見して，ビーコンが8個もあるのでボーナス・ラウンドに見えますがメガの動きがとても速い！さらにはフィールドが狭いので要領よくビーコンを落とさないとメガの追撃を受けてしまいます。

特に左下のビーコンは，落としにくいかもしれません。

下のビーコンの位置でメガを葬むることも(その場ジャンプで) できます。あるいは「座ぶとん落とし」を用いることもできます。

ハードランクも同様です。





▲メガをフィールドの一番下の突端で落とすのも一つの手

〈データ〉

 ×0  ×1  ×1

ROUND 25

敵はタイトリアン1匹だけです。写真1の矢印のような動きをすればタイトリアンから逃げられます。

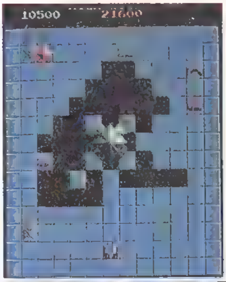
左から3列目のパワーパーツは，左から2列目を一直線に走行するだけで取れます。

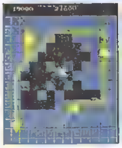
あとは，写真2のように，左下部で左右に誘動し合えば，タイトリアンはナビコンの右下のタイルにナナメに移動し，ナビコンにぶつかって，そのまま内部の空間に落ちてクリアとなります。

タイトリアンがたった1匹だからといって相手にしながらパーツを集めたり，ビーコンを落としたりするのはなかなかたいへんですよ。

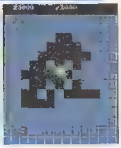
中央のナビコンはただあるだけで，ピューパは出現しません。

ハードランクも同様です。





▶〈写真1〉矢印のようにタイトリアンを誘導し，パーツを回収しよう



◀〈写真2〉この位置で左右に動けば，タイトリアンに勝手にぶつかり自滅する

〈データ〉

 ×0  ×0  ×1

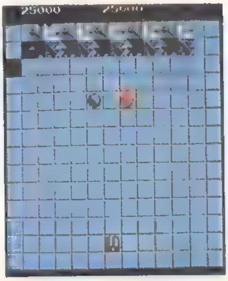
ROUND 26

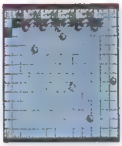
クリアするだけなら楽。レッドとブルーのピューパを各1匹ずつ落とすだけでOK。ぐずぐずしているとナビコンから5匹ずつ3回ブルー・ピューパが出現し収拾がつかなくなります。

しかし，この面はそれだけではなく左から2番目のナビコンは破壊可能です。

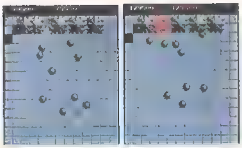
パワー5のセレクトなら，つぎつぎに出現するピューパを楽に倒せますね。クリア前に流星が降ってくるので注意しましょう。

ハードランクも同様（パワー5ならばあまり問題になりません）。



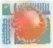


◀ナビコンからつぎつぎ(計3回)に出現するブルー・ピューパ。だんだん収拾がつかなくなってくる。



▲ジャンプ・パーツを使ってナビコンの間に入り，破壊することもできる

〈データ〉

 ×5 or 0  ×0  ×1  ×1（＋15）

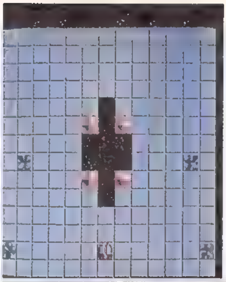
ROUND 27

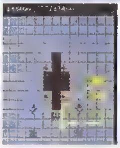
最初から，モトスのいる位置をファイヤー・ビーが狙ってきて，そのままでは押しだされてしまいます。

まず最初に回避できれば，あとはファイヤー・ビーの特性を用いれば，クリアは楽です。

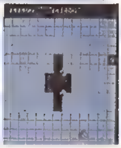
回避の方法として写真１の矢印のように，いったん上に行き右ななめ上に回避する方法と別の矢印のように下から３段めに行き横に逃げる方法があります。

回避したあとは，１匹ずつファイヤー・ビーを落としていくわけですが，ファイヤー・ビーが自機に向かって直進してくる性質を利用します。フィールドの端で待ち，向かってきたところをうしろに回り込んでチョコっと押せばＯＫ。





▶〈写真1〉右か左のコースを進んでファイヤー・ビーを回避する



◀〈写真2〉上から直進してきたファイヤー・ビーをかわして回り込めれば楽勝

〈データ〉

 ×０　 ×０　 ×４

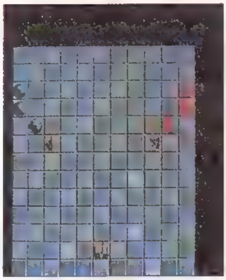
ROUND 28

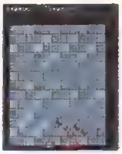
ＲＯＵＮＤ11に似てますが，タイトリアン１匹にピューパが三つずつくっついてフォーメーションを組みます。フォーメーションが崩れる前に，ＲＯＵＮＤ11で説明した方法で右下に誘導し弾き落としてください。

タイトリアンが狂いだす（ゆっくりの場合と単独行動の場合2タイプあり）と，キツくなります。

この面は心もちピューパの元気がよすぎるような気がしますので，フォーメーションを失ったピューパに弾かれないように注意してください。

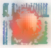
ハードランクも同様です。





◀画面下を走行するのに，これぐらい自機が場外にでたほうが効率がよい（写真は右から左へ直進）

〈データ〉

 ×０　 ×０　 ×３　 ×３　 ×２

ROUND 29

何っ，何だ！　新しいキャラクター「ギガ」の登場です。

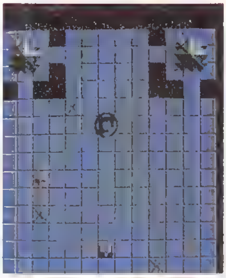
実は，ロケテストのとき，はじめてこいつに出合ったとき，音をたてながら高速でせまってくるのに，恐怖すら覚え，まだもっとすごい敵がいるにちがいない！　と思ったものです。が，これが一番強い(？)とされている敵のようです。

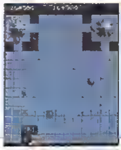
ジャンプ・パーツさえ持っていれば，これほど弱い敵もいないでしょう。「座ぶとん落とし」にハマってくれるから。むしろ強いのは，出現するピューパのほうです。

クリアするだけなら楽ですが，やはり点数かせぎのためにピューパやビーコンを落としましょう。

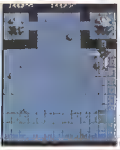
いちいちピューパ全部を相手にすると収拾がすかなくなるので，ナビコンのまわりの橋をしゃ断するのも一つの手と言えましょう。ぐずぐずしていると流星が降ってきます。

ハードランクも同様ですが，少しピューパに手こずります。





▶これほど簡単に座ぶとん落としにハマってくれる強敵(？)もめずらしい



◀ピューパの出現を止めるために，ナビコンとの通路をしゃ断するのも一つの手

〈データ〉

 ×0 or 1　 ×1　 ×12（ナビコンから出現）　 ×1

ROUND 30

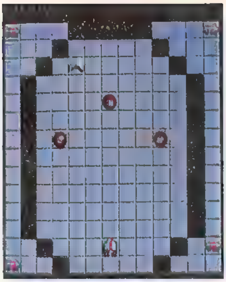
パーツ回収面です。狭いけど写真1のように細い道をつたって回収しましょう。

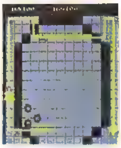
右から左へワープも(上から下へも)できます(もちろんその逆も)。

ポーラがときどきひねくれて，外側のフィールドへ渡ってくる場合があるので気をつけなくてはなりません。

うまく誘導してジャンプ・パーツを落とされないようにしましょう。

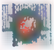
ハードランクでポーラ3匹を相手にするのは，少し骨が折れるかもしれません。





◀〈写真1〉矢印のように外周を通ってパーツを回収しよう

〈データ〉

 ×0　 ×1　 ×3

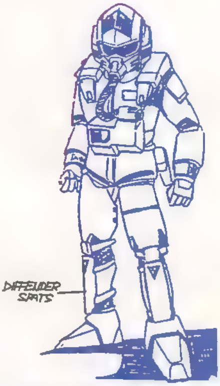
ROUND 31

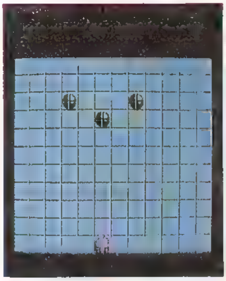
前半の30面でけっこう手ごわいとされていたビートルが，一度に3匹出現します。ただ力まかせに押していた人は，これから先苦戦をしいられます。

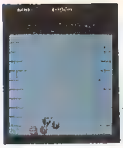
四つのコーナーにモトスが動くとつき落とされる可能性が高いので，写真1のような位置で戦いましょう。

ビートルが半分近くフィールド外にでたときが落とせるチャンスです。上や下の外周中間部で落としましょう。

ハードランクはパワー3をおすすめします。







◀〈写真1〉外周の中間付近にビートルを誘導してチャンスを待とう

〈データ〉

 ×2　 ×0　 ×3

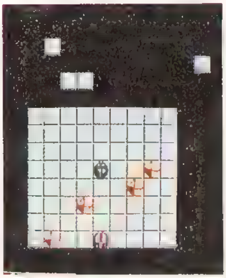
ROUND 32

見てのとおりレディー・バグ1匹とビーコンのみの面です。クリアするだけなら何も装備は必要ありませんが，ビーコンを全部落としたければ，パワー1か2はほしいところです。

フィールドが狭いため，ふいをつかれて場外に落とされないようにしましょう。完全クリアはなかなかむずかしい面の一つです。

ときどき，ビーコンが意志を持ったかのようにぶつかられた方向につき進む場合があるので(なかなか強い！)注意が必要です。どうもビーコン同志がぶつかり合いとなるようです(ピラミッド・パワーか？)。

ハードランクは，パワー2がベストでしょう。





◀ビーコンをすべて取るために少しずつ移動させよう

〈データ〉

 ×0～2　 ×0　 ×1

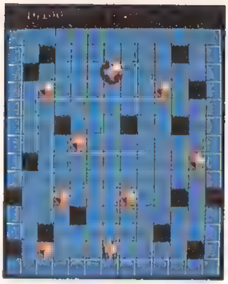
ROUND 33

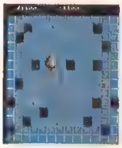
チョット見るとビーコンのボーナス・ラウンドに見えますが，なかなかいんけんな場所にみぞがあります。

少し楽に，すべてをクリアするためにパワー1，ジャンプ1，のパーツ・セレクトをおすすめします。高速メガから逃げつつビーコンを落としてください。七つ落とすのは，かなりむずかしいですよ。

初心者（この辺のラウンドへ来る人はふつう初心者とは言わないが）は，さっさとメガを倒してクリアしましょう。

粘りすぎて流星にやられないように！ハードランクも同様です。





◀フィールドにたくさんの穴があるため、移動は慎重に！

〈データ〉

 ×1　 ×1　 ×1

ROUND 34

16面と似ているからと言っても，破壊できるナビコンはありません。まちがってパワー5を装備しないようにしましょう。

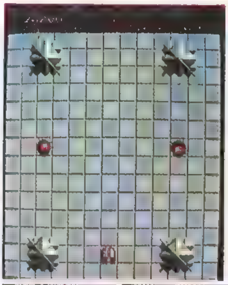
ピューパがナビコンから出現する前にクリアするのが非常に楽です。ナビコンの反動を利用してボーラを一つずつ落としていくのがコツ(下部を利用)。

しかし，完全クリアを目ざすなら，ここは，パワー1ですべてのピューパ(16個)を倒すのがベストです。流星が降ってきたり，ナビコンのかげに隠れて，中央にでてこないわがままなピューパもいて，もうたいへん！　なかなか神経を使う面となっています。

ピューパが多いとき，自機やピューパに流星が当たると，流星は，はじきとばされます。

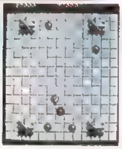
ハードランクで，パワー1でのパーフェクト・クリアは，なかなかたいへんです。

もちろん，パワー0でもでもOKです。



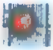


▶ナビコンにぶつかった反動を利用してボーラを突き落とせる



◀すべてのキャラクターを倒したい場合はボーラを1匹残す

〈データ〉

 ×1　 ×0　 ×16（ナビコンから出現）　 ×2

ROUND 35

パーツ回収面です。モトスをプレイすればするほど，パワーよりもジャンプのありがたみがわかってきます。

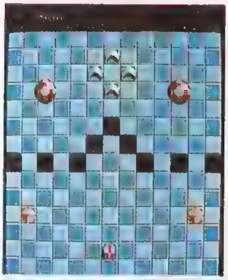
この面は，そのジャンプ・パーツを四つも回収できる面です。

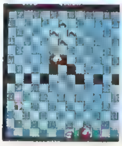
メガが2匹もいるのでたいへんに見えますが，このメガは弱く，パワー1あるいは0で落とせます。

メガのうちの一つ(右側)は，写真1のように下へ誘導し倒します。

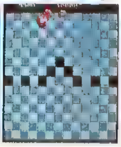
残りのメガを上部で倒しますが，そのころには，流星が降ってきますので，これを回避するか，あるいはうまく利用しましょう(写真2)。

害を益に変えるものも，その人しだいというわけですね。





▶〈写真1〉メガの一つはフィールド下部に誘導して突き落とす



◀〈写真2〉残りのメガは流星を利用して落とすこともできる

〈データ〉

 ×1　 ×0　 ×2

ROUND 36

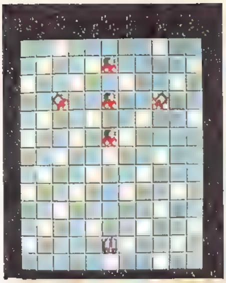
ファイヤー・バグ5匹の動きが，めちゃくちゃ速い。ファイヤー・バグの習性を知っていてもなかなか手ごわい面です。

苦手な人は，ジャンプ・パーツを用いて，中央をキープし，チャンスごとに1匹ずつ倒していきます。

パワーやジャンプなしでやる人は，スタート時に左へよけ下にいる（すでに来ている）ファイヤー・バグの1匹を落とすと，いくつかつながって落ちることがあります。また，共倒れする場合もあります。

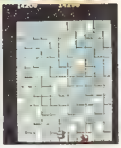
スタート時の上下の2匹を残すと，なかなかクリアがむずかしくなります。

最後の1匹まで気が抜けない面です。ハードランクも同様です。





▶ファイヤー・バグはフィールドの下端で突き落とす



◀最後の1匹でも油断するな。ファイヤー・バグはメチャクチャ速い

〈データ〉

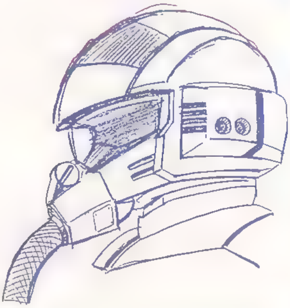
 ×0　 ×0　 ×4

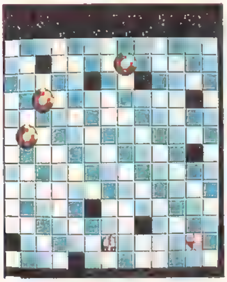
ROUND 37

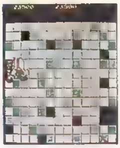
パワーのみでプレイしてきた人は，この辺でパワーパーツがなくなっているのではないでしょうか。

メガが高速で3匹も狙ってくる上に，穴がまた巧みに開けてあります。迷わず「座ぶとん落とし」を使用して切り抜けましょう。

もちろん，パワーを使ってもよいです（この面では穴に気をつかうため，「座ぶとん落とし」で相討ちにならないように注意しましょう。

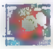






◀うまくポジションを選んで，「座ぶとん落とし」で1匹ずつ落としていこう

〈データ〉

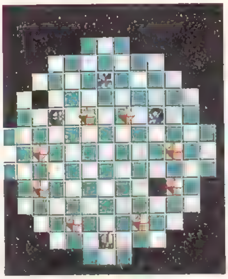
 ×0　 ×1　 ×3

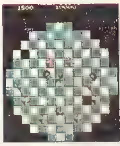
ROUND 38

その場ジャンプで，ファイヤー・ビーを落とせます。あるいは，パワー3でスタート時から真上にレバーをあげていれば一つ落とせます。

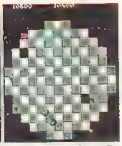
ビーコンもできるだけ落としましょう。1か所だけ開いている穴がけっこう威力を発揮することがあります。

ROUND32で説明した，ビーコンが意志を持って動きだす場合もありますので，ビーコン同志をぶつけないようにしなければなりません。





▲ファイヤー・ビーとレディ・バグを相手にするにはパワー3で爆突しよう



▲しつこく追い回すレディ・バグは，有利なポジションまで誘導しよう

〈データ〉

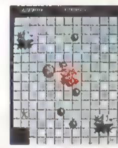
 ×3　 ×0 or 1　 ×1　 ×2

ROUND 39

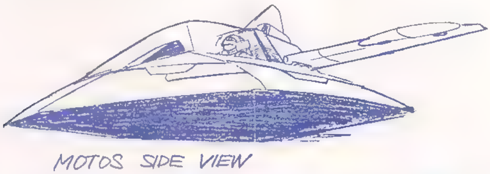
実は，このラウンドで，はじめて破壊できるナビコンを見つけました。パワーに頼った攻略をしていて，このラウンドをパワー5で臨んで偶然に発見したのですが，破壊すると何と50,000Ptsも入っているではありませんか！

このラウンドのナビコンは，中央のみ破壊できますが，その前にメガを落としておきましょう。パワー5を選択していれば問題ありませんが，ジャンプを併用して「座ぶとん落とし」を使えばより楽になります。

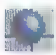
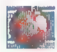




◀中央のナビコンが破壊できる。その前にメガかギガを落としておこう



〈データ〉

 ×5　 ×1 or 0　 ×11（ナビコンから出現）　 ×1　 ×1

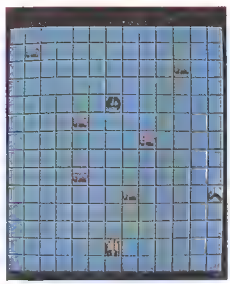
ROUND 40

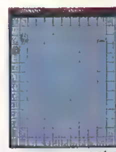
レディ・バグ1匹だけのパーツ回収面。パーツが落とされないように端のパーツを先に回収しましょう。

レディ・バグ1匹と言ってもけっこう歯ごたえがあるので，油断して追撃を受けないように注意しましょう。

これでほぼ中盤戦は終わりました。

ハードランクも同様です。





▲レディ・バグの追撃を受けて落とされないように！油断は禁物

〈データ〉

 ×0　 ×0　 ×1

ROUND 41

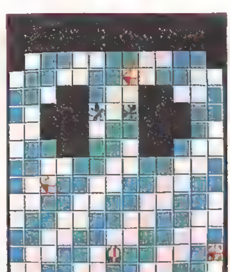
パックマンのモンスターを形どったようなフィールドです。

ラウンド・スタート時に写真1の矢印のような動きでファイヤー・ビーを1匹落とせば非常に楽になります。

上のほうのビーコンは残ったファイヤー・ビーに落としてもらうのも一つの手でしょう。

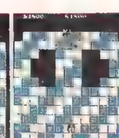
自分で上のほうのビーコンを落としに行く場合は，ファイヤー・ビーの動きをよく読んでからにしましょう。

ハードランクも同様です。



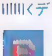


▲〈写真1〉矢印のように動いてファイヤー・ビーを1匹落とす



▲〈写真2〉上から直進してくる残りの1匹も，写真1と同じように動いて落とす

〈データ〉

 ×0　 ×0　 ×2

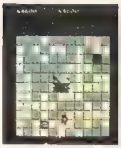
ROUND 42

クリアするだけならば、ファイヤー・バグ2匹だけなので楽です。

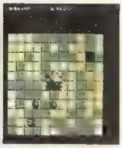
が、すべてのピューパをださせようとすると、右上の穴がけっこうネックになります。狭いので、ナビコンもじゃまです。さらに流星にも注意しましょう。

ハードランクも同様ですが、ピューパに弾かれないようにしましょう。



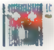


▲スタート地点から左に動いて、まず1匹めを落とす



▲フィールドが狭いので、ふいをつかれて弾き落とされないように!

〈データ〉

 ×0　 ×0　 ×6（ナビコンから出現）　 ×2

ROUND 43

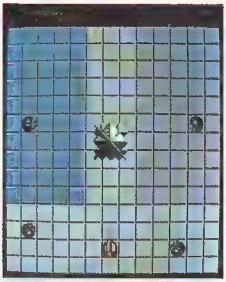
レディー・バグが4匹の面です。高速でモトスを攻撃してくるので、弾きだされないように、最初は中央をキープします。

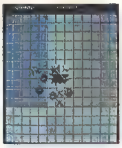
中央をキープするためには、ジャンプかパワー1を必要とします。もちろんパワー0でもキープできないわけではないのですが……。

写真1では、ジャンプを用いて中央に回避したところ。あとは写真2, 3のように、ひたすら端を走行してください。レディ・バグが体当たりして勝手に落ちてくれます。とくにコーナーは注意してください。

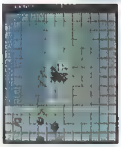
なお、ナビコンからは何も出現しません。

ハードランクも同様ですが、少々気を使います。

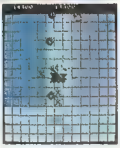




▶〈写真1〉集中してくるレディ・バグをひとまずジャンプで回避する



▶〈写真2〉下1段を右から左へ走行すると1匹めレディ・バグが落ちてくる



▶〈写真3〉基本的には外周を走行する。レディ・バグが追撃してくれれば必ず落ちる

〈データ〉

 ×0　 ×0

 ×4

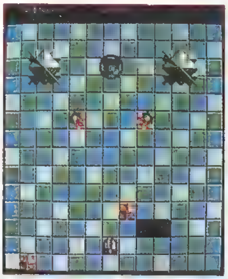
ROUND 44

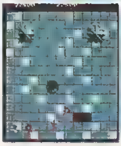
まず最初にファイヤー・バグの片われを左下端で始末します。

ジャンプのセレクトは絶対必要です。パワーは、本人の実力に合わせて0, 1, 2と選びましょう（対ブルー・ピューパ）。

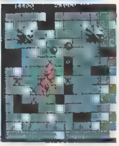
流星になる穴や自分の開けた穴が多くなるので、ピューパの最後の1匹あたりで苦労します。この面も、ナビコンの陰に隠れるわがままなピューパがいる場合があります。

ハードランクは、対ピューパ用に1ランク高いパワーを選んだほうが無難です。





▶ファイヤー・バグの片われは、ここで突き落とす

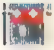


◀つぎつぎと流星の爆撃にあい、ソーラー・ベースはぼろぼろに……

〈データ〉

 ×0～2　 ×0

 ×12（ナビコンから出現）

 ×2　 ×1

ROUND 45

パーツ回収面ですが，こういう細い面は好きですね。もっとたくさんこんな面で楽しませてくれてもよかったのに。感動です。

写真1の矢印のような動きかたは一例です。

最初にブラック・ピューパのいるフィールドのジャンプ・パーツを確保します。

最後にＲＯＵＮＤ15で紹介した「行ってもどってくる」方式でブラック・ピューパを落としてクリアしよう（写真2）。

もしもジャンプ・パーツなしで行ったら，パーツを全部回収してる間に，流星に道をしゃ断されることがあるので注意してください。

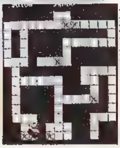
また，両方ノーマル（パワー・ジャンプなし）でブラック・ピューパを倒すとき，相討ちになる危険性があります。

ハードランクも同様です。



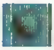


▶〈写真1〉まず、左のジャンプ・パーツを取って矢印の順でパーツを回収し、もとの位置にもどる



◀〈写真2〉ブラック・ピューパは、行ってすぐもどる方法で落とす

〈データ〉

 ×0　 ×1　 ×1

ROUND 46

タテ1列の面。パワーで押せば，パーツは取れないのでジャンプを用います。

その場ジャンプでクリア。あとはパーツを回収する。もしも失敗したら，上の2マスを使ってヒビを入れて落とします。

下から上へジャンプ可能。

ハードランクも同様です。

右のほうに離れた2マス分の島は深く考えないこと。



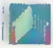
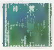


▲向かってきたファイヤー・ビーをその場ジャンプで突き落とす



▲あとはパーツを回収するだけだ

〈データ〉

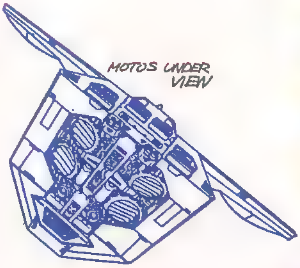
 ×0　 ×1　 ×1

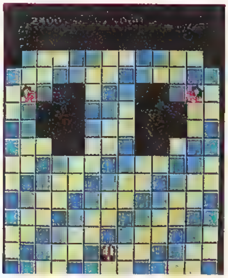
ROUND 47

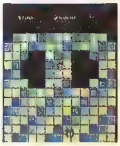
またまた，モンスターの面。ファイヤー・バグが2匹だけです。左側のファイヤー・バグが少しくせがあるかもしれません。慣れれば楽な面です。

フィールドの下端の広い部分を使って落としましょう。

ハードランクも同様です。

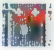






◀スタート地点付近で、まず1匹めを弾き落とす

〈データ〉

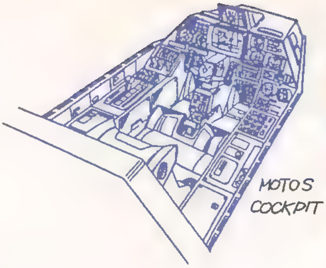
 ×0　 ×0　 ×2

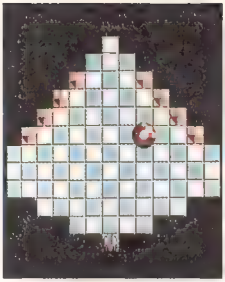
ROUND 48

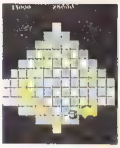
ボーナス・ステージのような面です。フィールドは，ギャラクシアンをイメージしたようです。

写真1の矢印のように動き，右下では，モトスの半分に近い機面をフィールド外にだして走行してください。パワー0で楽に倒せます。

ハードランクについても同様です。







◀〈写真1〉矢印のように移動してメガを突き落とす

〈データ〉

 × 0 or 1  × 0  × 1

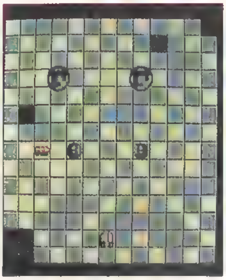
ROUND 49

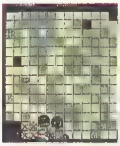
パワー・セレクト2は，レディ・バグ撃退用の保険パーツ。もちろん0でも可能です。左下のコーナーでジャンプ2回行なうこととか，下段を走行することによってレディ・バグを落とそう。

残ったギガは得意の「座ぶとん落とし」で楽勝です。

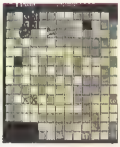
パワーパーツに注意をうばわれて落とされないようにしましょう。

ハードランクでも同様です。





▲ここで2回ジャンプするとレディ・バグが落ちてくれる



▲ギガは「座ぶとん落とし」で，1匹ずつ落としていく

〈データ〉

 × 0 or 2  × 1  × 2  × 2

ROUND 50

いよいよ後半戦です。

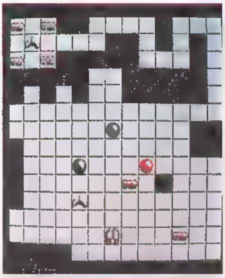
ジャンプを用いてパーツを回収したほうが楽だし，安全です。

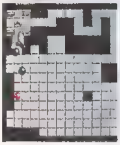
ジャンプを用いないと1本道（パーツ回収のための）にピューパが侵入して身動きがとれなくなって，流星によって道をしゃ断される場合があります。

また，この場合，成功しても1本道から本フィールドへもどるとき，ピューパの攻撃に注意してください。

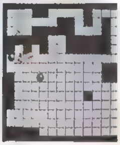
ジャンプ・パーツを用いてパーツ回収した際，もどるときにピューパのいる位置に注意してください。ピューパは誘導できます。

本フィールドに開いた穴は，ハマる場合があります。





▶パーツ群はジャンプを使って回収したほうが安全だ



◀パーツ回収後、もどってくるときにピューパの位置に注意しよう

〈データ〉

 × 0  × 1  × 1

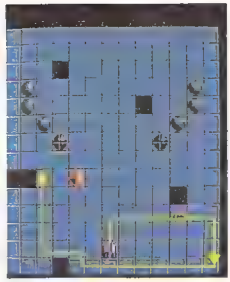
 × 1  × 1

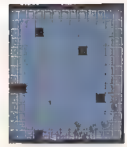
ROUND 51

このラウンドは，ビートルがブルー・ピューパ三つずつ引きつれて，２組フォーメーションを組んできます。初期画面の矢印のように進み，ＲＯＵＮＤ11や28のように落としていきます。

フォーメーションが崩れたあとの高速ビートルに注意しよう。この場合，穴の位置をよく把握しておこう。

ハードランクでも同様です。





▲フィールドの下端に誘導したところで落とそう。フォーメーション崩れに注意しよう

〈データ〉

 ×3　 ×0　 ×6　 ×2

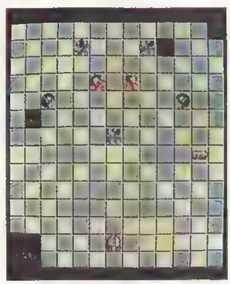
ROUND 52

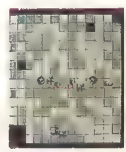
最初，いっせいにモトスを狙ってくるので，左へまずよけて１匹倒し，つぎに中央へ移動します。

危険を感じたらいつも中央へ行けるようにしながら，四スミを使って少しずつ敵を倒します。

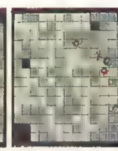
複合のバリエーションゆたかな面です。

ハードランクでも同様です。



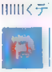
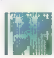
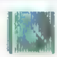


▲まず，左へよけてファイヤー・ビーを倒す。他もいっせいに攻撃してくるので，すぐ中央へもどる



▲あとは四スミへ誘導して，少しずつ落としていこう

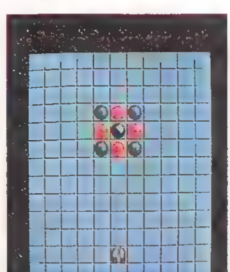
〈データ〉

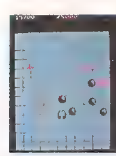
 ×3　 ×0　 ×2　 ×3　 ×2

ROUND 53

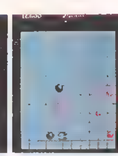
きれいな面ですね。でも，それに目をうばわれてしまってはダメ。また，たかがピューパとなめてかかると弾かれてしまう。自機がピューパの一員にでもなったつもりで，いっしょに動くとよいでしょう。

できれば，パワー１をおすすめします。ハードランクについても同様です。



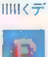
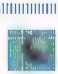


▲ピューパにさからって動くと危険。誘導するように動こう



▲ピューパ群の中に入ると思わぬ方向に弾かれて制御不能になるゾ

〈データ〉

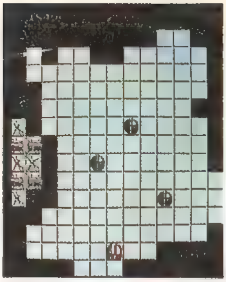
 × 0 or 1　 ×0　 ×4　 ×4　 ×1

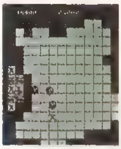
ROUND 54

ビートルが3匹の面です。よく見ると，左側にパワーパーツが4個ひびわれしたソーラー・ベースに乗っていますね。

スタート時に突進してくるビートルを「座ぶとん落とし」で落としてもかまわないし，パワーパーツを取って安全なひびわれのフィールドに乗っていてもいいです（他力本願）。残ったビートルは端で処理しよう。あるいは，ジャンプ攻撃も有効。

地形がデコボコしているので，うっかり落ちないように。クリアしたからと言ってボケッとしないように，流星で落とされる場合があります。





◀ジャンプ・パーツを回収。着地と同時に移動しないとタイトルもろとも落ちてしまう

〈データ〉

 ×3～4　 ×0　 ×3

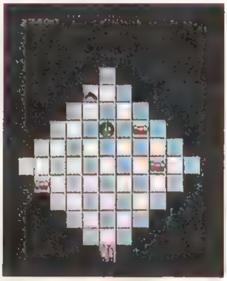
ROUND 55

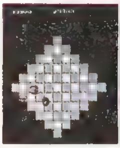
パーツ回収面です。フィールドは，13面と同じ地形です。パワー，ジャンプともに0でも可能ですが，パーツにゆとりがあるなら，パワー3で対戦してください。

パーツは，落とされないように回収しよう。

狭いので，レディー・バグとぶつかりながら少しずつ回収しましょう。

外周に近いパーツは，ラウンド・クリア時に回収したほうがいいでしょう。

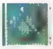






▲フィールド端のパーツはレディ・バグを倒してからでないと，写真のように「おっと，危い！」

〈データ〉

 ×0～3　 ×0　 ×1

ROUND 56

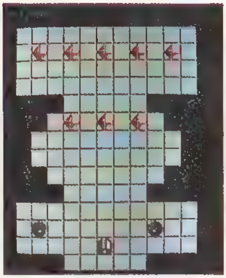
レディ・バグ2匹の面です。

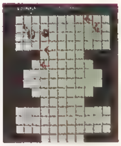
パワー3で1匹落としてから，少しずつ上部の8個のビーコンを落として行きます。クリア前に全部のビーコンを落とすのはむずかしいでしょう。

できればパワー4で戦かったほうが有利です。ジャンプを使ってワープを用いることもできます。

32面で説明したように，ビーコンがときどき動きだすことがありますので注意しましょう。

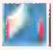
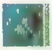
ハードランクも同様です。





▲レディ・バグを1匹落としてからビーコンを落とそう。それでも全部落とすのは，なかなかきついゾ

〈データ〉

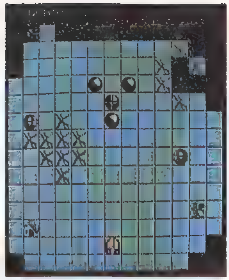
 ×3～4　 ×0 or 1　 ×2

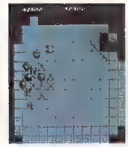
ROUND 57

ビートルがブラック・ピューパ3匹とフォーメーションを組み，レディ・バグ、ファイヤー・ビーの複合した面です。

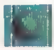
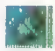
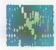
四辺の外周を利用して少しずつ落としましょう。注意が必要なのは，ビートルのみ。ジャンプ・パーツがあまっていれば，それを使ってもよいでしょう。

ハードランクも同様です。




▲外周の四辺を利用して少しずつ落としていこう

<データ>

 × 3 ～ 4  × 0  × 3  × 2  × 1

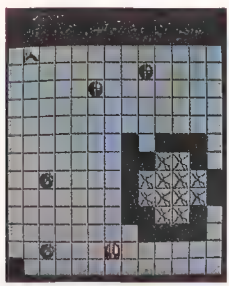
ROUND 58

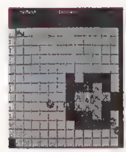
レディ・バグ2匹とビートル2匹の複合の面です。パワーは4でジャンプは用いても用いなくてもいいです。

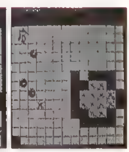
普通に押してクリアしてもいいし，ヒビの入ったエリアをうまく使用してもいいです。

レディ・バグはたいしたことはないので，ビートルだけを注意しましょう。この面をクリアすればあとわずかです。

ハードランクも同様です。




▲ヒビの入ったフィールドをしゃ断して待っていると，勝手に落ちてくれる敵もいる


▲もちろん，正攻法で1匹ずつ処理することもできる

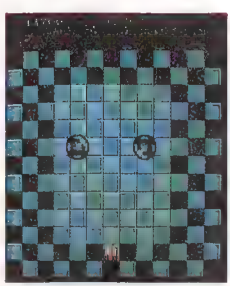
<データ>

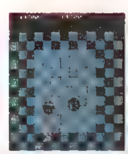
 × 4  × 0 or 1  × 2  × 2

ROUND 59

この迫力見てやってください。こんな狭まいフィールドにギガが二つもいます。最初出会ったときは悩みましたが，つぎのようにすれば，たった数秒でやっつけられます。①まず，左へジャンプして，その場ジャンプで1匹落とします(写真1)。②つぎに写真2の位置でジャンプして2匹めを落します。これだけです。

なお，普通にクリアしようとすると弾かれて，まわりの穴に落とされます。「座ぶとん落とし」は，しにくい（できないこともないが）面でしょう。




▲〈写真1〉まず，左へジャンプ。1マス分しかないのでレバーの微調整が必要


▲〈写真2〉残った1匹をこの位置でジャンプして落とす

<データ>

 × 0  × 1  × 2

ROUND 60

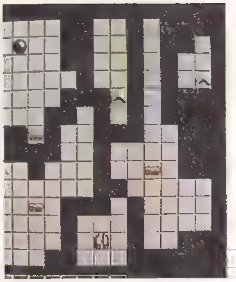
パーツ回収面です。ここでジャンプが0の人はハマりましたね。

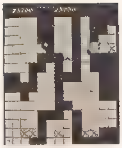
たまにブラック・ピューパが勝手に落ちることがあるので，早めにパーツを回収してください。

細いところが多いので，おちついてジャンプしてください。

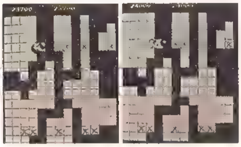
ここをクリアすればあと2面です。

ハードランクも同様です。





◀狭いところが多いので，着地のときには慎重にプレイしよう



▲ピューパの上に着地して後方に弾き落とせばクリア

〈データ〉

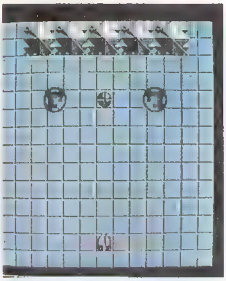
 ×0　 ×1　 ×1

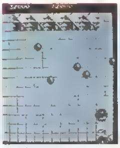
ROUND 61

ここでパワーパーツが5以上あれば3機増やせるチャンス（150,000Pts入る）です。左，中央，右の三つのナビコンが破壊可能です。残りすべてのパワーで勝負しましょう。どうせ残してもしょうがないのですから。

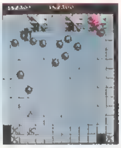
高得点を目ざすなら，ブルー・ピューパはすべて出現させてからナビコンを破壊しましょう。

つぎにおもしろいことを一つ。パワー4以下でナビコンとナビコンの間にジャンプすると，モトスが振動して……（実際にお試しください）。





▲ギガはフィールドの端に誘導してジャンプで落とそう



▲この面は三つのナビコンを破壊できる。150,000Ptsと，高得点だ

〈データ〉

 ×5　 ×1　 ×15(ナビコンから出現)　 ×1　 ×2

ROUND 62

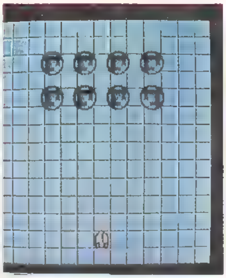
この面はたいそう迫力がありますね。パワー7で押すのもなかなか根性がいります。

じつはこの面，前述の「座ぶとん落とし」を用いればもっとも簡単なんじゃないかという面です。

ちなみにパワー0，ジャンプなしでも倒せないことはないです。

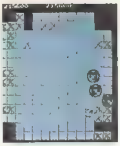
この面をクリアすると，クリア・サウンドとともにメッセージが表示されます。

また，残機数1機に対して10万Ptsのボーナス点も入ります。





▲クリア・メッセージは何度見てもいいもんだ



◀フィールドのスミで，「座ぶとん落とし」でギガを落としていく



スカイキッド



抜けるような青空へ，２人のエースが飛び立った。対するは，敵機，対空戦車に高射砲，はたまた気球もくりだして，アメ・アラレの総攻撃。ヒラリとかわして，爆弾かかえて爆撃を敢行！

「スカイキッド」は，キャラクター・ゲームのにおいを感じさせる，ナムコひさびさのシューティング・ゲームでした。また，ナムコ初の２人同時プレイのできるゲームでもあります。

1985年に発表され，好評をはくし，1986年には，システム86第２弾として，内容もパワーアップした「スカイキッドＤＸ（デラックス）」として再び登場しました。

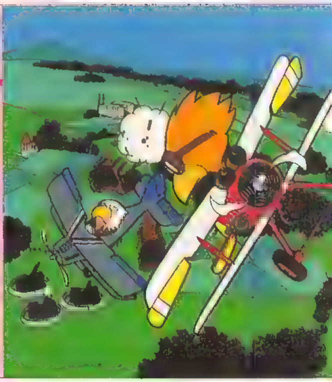
発売年月：1985年12月（スカイキッド）
1986年４月（スカイキッドＤＸ）

ストーリー

自由と平和を愛する鳥たちの国バードランド。そこに住む若者バロンとマックスは飛行機野郎。わんぱくに育った彼らは，大人を驚かせるいたずらや，ガール・フレンド争奪戦の良きライバル。青春をおう歌していたのだった。

そんなある日，突然悪いやつらが攻めてきた。戦闘好きな黒い軍団メカズキンだ。やつらときたら同じ鳥族のくせに，戦車にはのるわ，戦艦は動かすわ，高射砲は操るわでもう大変。バードランドの運命はもはや風前のともしび。住民たちは鳥かごを突っついたような大騒ぎ。

と，そのとき，敢然と立ちあがったのが，誰あろうバロンとマックスだった。彼らは愛と自由のため，なによりもおもしろがって，戦いの大空へ飛び立っていくのだった。いつしか彼らはスカイキッドと呼ばれるようになった。



スカイキッドとデラックスのちがい

この記事は，スカイキッドとスカイキッドDX(デラックス)の両方のことについて書かれています。基本的には共通なのですが，DXだけのときには「DX」と表示しますので注意してください。

ここで，スカイキッドとDXのちがいをあげてみましょう。

1. ミッションの追加（X1～4）
2. 空の色。スカイキッドでは，ずっと水色だったのに対し，DXでは，ミッションにより，水色，青，紺，赤，ブルーグレーと変化します。
3. ミッションX2とX4では雪が降っています。
4. キャラクターが数種類追加されています。
5. DXではバトル・レポートの勲章が多く並びません。
6. スカイキッドでは，PSGによるBGMが1曲だったのに対し，DXではFM音源による2曲のBGMが，面により交互に使用されています。
7. スカイキッドは，ドラゴンバスターの基板を使用していますが，スカイキッドDXは，マザーボード・システム86とよばれる基板を使用しています。

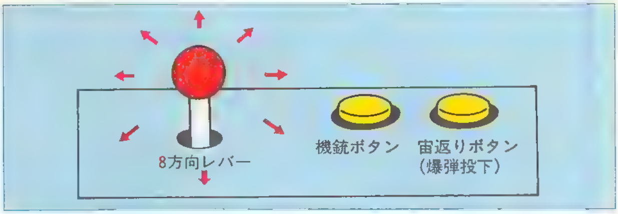


基 本 操 作

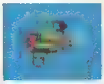
8方向レバーと二つのボタンでスカイキッドを操作します。1P側はレッド「バロン」，2P側はブルー「マックス」です。

左側のボタンは機銃ボタンです。機首の向いている方向（基本的には3方向）に射程距離のある機銃を撃つことができます(第2図)。

右側のボタンは，宙返りボタンです。レバーの入力方向により3種類の宙返りをすることができます(第3図)。宙返り中は，敵や敵の弾にたいしては無敵ですが，看板や建物にはぶつかってしまいます。このボタンは，爆弾を収容したときには，爆撃ボタンとして使用するので，そのときは宙返りできません。



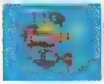
《第1図》スカイキッドのコントロール・パネル



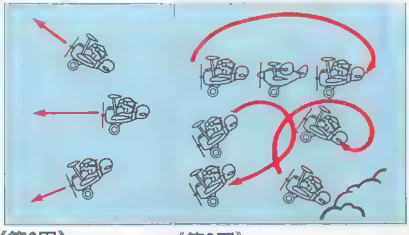
◀1Pバロン（フランツ・フォン・ドーセマイナー）



◀2Pマックス（マックス・ヤルゼルスキー）



◀BOMB（爆弾）を持ったときは投下ボタンになる



《第2図》機銃は3方向に撃つ　《第3図》3種類の宙返りを駆使しよう

ゲーム内容

スカイキッドを操作して，与えられたミッション(作戦)を遂行するゲームです。ミッションとは，面の最初に表示されるターゲットを爆撃するのが目的です。

まず，飛行基地から離陸します。これはレバーを上にいれればOKです。そして機銃攻撃と宙返りを駆使して，出現する敵機や地上物を攻撃してください。

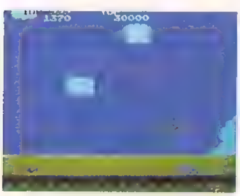


◀これがミッション1の攻撃目標だ。



◀「READY」表示後，「TAKE OFF!」と表示されたらゲーム・スタートだ

「GET THE BOMB!」の表示がでたら，下に注意してください。爆弾が置かれています。これにスカイキッドが触れば収容したことになります。



◀爆弾は触れるだけで収容できる

この爆弾は，宙返りボタンを押すか，敵または敵の弾に当たるか，面の終わりの飛行基地が見えてくると投下されます。爆弾はターゲットを爆撃するためのものですが，地上の敵に当たってもそれを破壊します。

爆弾を収容してしばらく進むと，ターゲットが見えてきます。タイミングよく爆弾を投下しましょう。中央部に当たれば命中ですが，左右にずれると爆撃に成功したことにはなりません(500Pts)。

なお，ターゲットにはグリーンのものとグレーのものがありますが（例外あり)，そのミッションの本来の目標はグリーンのターゲットです。グレーのものは，点数にしかなりません。

面の最後には飛行基地が出現します。「◆LAND HERE!」と表示されるので着陸してください。この飛行基地を行きすぎてしまうと燃料切れでミスとなります。

無事着陸するとバトル・レポートが表示され，ミッション終了です。

このほか地面や地上物などにぶつかったり，自己復帰に失敗してもミスになります。

自己復帰とは，敵の攻撃を受け，墜落してるときに，レバーを上に入れ，どちらかのボタンを数回たたいて復帰させることです。ただし，ある程度以上の高さとたたく回数が要求されます(第1表参照)。この復帰力は面クリアでリセットされます。

持ち機数をすべて失うか，ミッション21の空中戦艦の爆撃に成功するとゲームが終了します。

《第1表》復帰に要求されるボタン回数

		1回目	2回目	3回目	n回目
たたく回数	ミッション1	3回	5回	7回	(n−1回目)
	ミッション2	5回	7回	9回	＋2回
	ミッション3以降	7回	9回	11回	



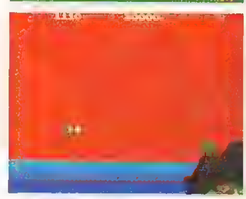
◀爆弾投下！タイミングが問題だ



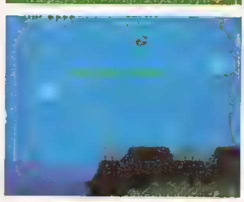
◀ナイス・ランディング！つぎのミッションにそなえよう



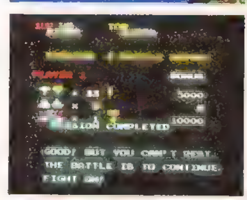
◀みごと，命中！ 沈んでいくターゲット



◀飛行基地を行きすぎると，燃料切れで1ミス



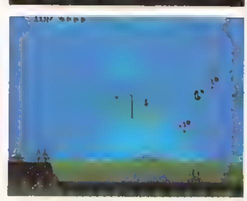
◀面の中ほどにさしかかると，「HALFWAY POINT」と表示される



◀これが戦果を報告するバトル・レポートだ



◀ミッションの終わりの飛行基地が見えてきた



◀1面および2面では，このように指示が画面にでます

面の区切りについて

このゲームでは，一つの面がいくつかに区切られています。そのブロックの長さと数は，面によってまちまちです。

ミスとなった場合，そのブロックの最初までもどされ，そこの臨時飛行場から飛び立ちます。しかし，ブロックの最後のほうでミスした場合は，つぎのブロックに進む場合もあります。ちなみに燃料切れになった場合は，ステージ・クリアとなります。

ここで重要なことは，グリーンのターゲットのあるブロックでミスした場合です。この場合は，ターゲットがグレーに変化してしまうことがあり，ミッションを遂行することができません。

2人プレイ

2人用の場合，1人が墜落してるときにもう1人のプレイヤーが機銃で撃ってあげると，その場で復帰することができます。しかし，撃たれてる間は操作できないので注意が必要です。

どちらかのプレイヤーがミスとなってしまった場合，しばらくすると飛行場が出現して再びゲームに参加することができます。



◀抜けるような青空へ2人でテイクオフ！ 2人プレイはごきげんだね



◀1人が墜落しかけたら、もう1人が撃って助けてあげよう



◀1度死んでも、しばらくするとまた参加できるよ

得点システム

ミッション中における得点

一定距離進むごとに10Ptsずつ飛行得点が加算される他，それぞれの敵キャラクターを撃つごとにそれに応じた得点が加算されます。

また敵ターゲットの左右部は500Pts，中央部は1,000Pts，そして空中戦艦は50,000Ptsが加算されます。

ボーナス・モードにおける得点

空中物，地上物，海上物を破壊した数によって，第2表のようなボーナス得点が得られます。また，ターゲットを爆撃したときは，グリーンが，10,000Pts，グレーが2,000Ptsのボーナスを得られます。

これらの破壊数は，そのミッション中にどれだけ破壊することができたかによって計算されるので，同一ラウンド中に何機失ってもすべての破壊数が加算されます。



◀これがバトル・レポート（ボーナス・モード）。戦果はどうだったかな!?

《第2表》ボーナス得点のシステム

破壊数	10機～	20機～	30機～	40機～	50機～	60機～
ボーナス得点	1,000Pts	3,000Pts	5,000Pts	10,000Pts	15,000Pts	20,000Pts

キャラクター紹介

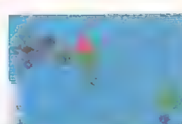
戦闘機(100Pts)

前から後から編隊を組んで現れます。武器は機銃で，地面と平行にしか撃てません。中には宙返りをするヤツ，スピードの速いヤツ，高さをふらふら変更するヤツ，雲に隠れてるヤツなどがいます。



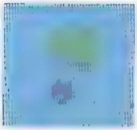
偵察爆撃機(300Pts)

画面後方から出現する大型機です。先端部と後方下部に機銃を装備しています。パラシュートをつぎつぎと投下しながら画面左へと進んでいくので，このパラシュートを撃ってかせいでから本体を撃つといいでしょう。



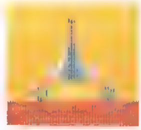
パラシュート(50Pts)

偵察爆撃機から投下されるパラシュート。爆弾を積んでいる。



高射砲　(200Pts)

地上にある高射砲。こいつの砲弾の威力は強烈で，直撃されなくても爆発の近辺にいると，まき込まれてしまう。3方向に発射することができます。

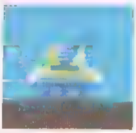




▲こいつの攻撃は広範囲におよぶので注意が必要

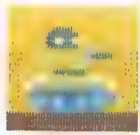
対空戦車　(200Pts)

対空砲を装備している戦車。対空砲は一定距離しか届きません。3方向に攻撃してきますが，水平方向に死角があります。



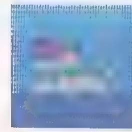
戦車　(200Pts)

前方にのみ攻撃してくる。射定距離は短い。動くものもいますが，その場合は撃ってきません。



対空ボート(200Pts)

対空砲を装備した船です。左右に動くものもあります。これも水平方向から攻撃すると楽です。

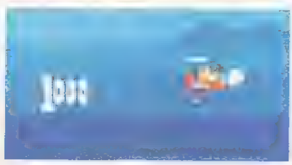


高射ボート(200Pts)

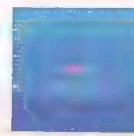
高射砲を装備した船です。左右に動くものもあります。この高射砲の爆発の下には，比較的安全な高さがあります。



潜水艦　(1,000Pts)

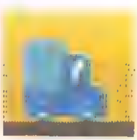


海の特定の場所に，突如として浮上して現れる潜水艦。攻撃力はありません。こいつは，いわゆるボーナス・キャラクターで，浮上してる間しか倒せません。



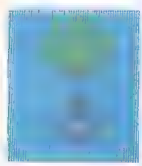
トラック　(200Pts)

地上を走っている輸送トラックです。攻撃能力はなく，典型的なやられ役といえるでしょう。



迎撃気球　(900Pts)

下部の砲台から4方向に弾を発射します。上下どちらかを壊すと200Ptsが入り，機能が停止します。上下とも撃つと200Pts×2の他に500Ptsのボーナスが入ります。





ミニ気球　(100Pts)

左右に，地面に水平な弾で攻撃します。ほとんどの場合四つぐらいで行動してるので，意外に手ごわいヤツです。



巡航ミサイル　(500Pts(DX))

特定の場所で宙返りすると，画面上方を左から右に横切ります。撃つと点になりますが，攻撃はしてきません。



雷坊や　(DX)

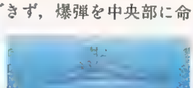
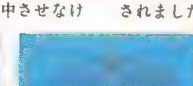
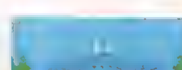
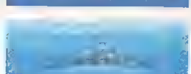
こいつのいる雲からは稲妻がでます。ヒットすると墜落しますが，実は雲の中は安全地帯で通ることができます。こいつを撃っても倒すことはできません。



敵ターゲット(1,000Pts 小級は500Pts)

各面の攻撃目標とするグリーンのものと，単なる点数のグレーのものがあります（氷山基地も後者)。

スカイキッドの機銃では倒すことができず，爆弾を中央部に命中させなければ倒すことはできません。斜め方向に機銃で攻撃してきます。戦艦，司令部，工場，空母の4種類があり，DXでは，さらに列車砲と氷山基地が追加されました。

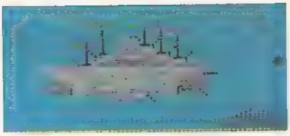







空中戦艦(50,000Pts)

このゲームの最終攻撃目標です。ミッション11と21に登場しますが，ミッション21でしか倒すことができません。

激しい対空砲火の合間をぬって中央の艦橋部分に爆弾を命中させれば破壊できます。



看板ギャラリー

スカイキッドでは，数種類の看板が，景色を楽しくしてプレイを盛りあげてくれます。ここでそれらの看板を紹介してみましょう。

パックマン

ナムコといったらパックマンというぐらい有名なキャラクターです。彼はスカイキッドのエンディングにも登場します。



COME ON! SKYKID

メカズキン軍の挑発か，はたまたナムコからの挑戦か！　どちらにしろここは，受けるしかないでしょう。



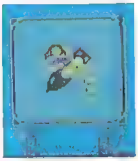
W.C.

やっぱり，これはどうみてもW.C.(トイレ)の看板のようです。いったいなんでこんなものが？　まあ，楽しければいいか。



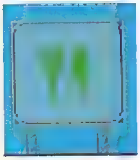
美女と爆弾

なんとも組み合わせが微妙にマッチしています。みとれて墜落などしないように！



レストラン

レストランの看板だってあります。こんなもん見てると，腹がすいてきたりして…。



敵の大将

メカズキンの大将「ブラックホーク」の看板です。あることをすると彼は泣いてしまいます。



隠しターゲット・隠しフィーチャー紹介

スカイキッドでは，さまざまな隠しフィーチャーが盛り込まれています。これらは，いわゆる隠れキャラクターとは一味ちがったにおいを感じさせ，作り手たちの遊び心をプレイヤーに伝えています。僕もこの感覚は，ひじょうに気に入っています。

ここでは，これらの隠しターゲットおよび隠しフィーチャーをすべて紹介しましょう。

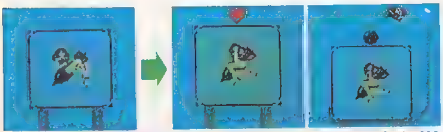
看板の上に出現するキャラクター

看板の上で宙返りをすると，看板の上にさまざまなターゲットが現れます。プレイに余裕があるときは，挑戦してみましょう。またそのとき，看板の絵も変化しています。

このターゲットは3種類の看板それぞれに2種類ずつあり，一方は取ると1,000Ptsボーナス，もう一方は取るとミスとなってしまいます。



▲パックマンが手をあげてスカイキッドを見送る。パックマンは1,000Pts，モンスターはミスだよ



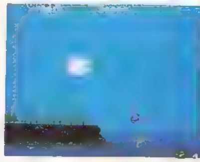
▲女の子のポーズが変わる。う〜ん，きわどいなあ。ハートが1,000Pts，爆弾はミスになる



▲敵のブラック・ホーク大将が泣いてしまい。星マークは1,000Pts，グリーン・クロウズの頭はミスになる

エクステンドのスペシャル・フラッグ

地面や海面付近の特定の場所を撃つとおなじみのスペシャル・フラッグが現れます。これは，想像のとおり，取ると１機エクステンドです。確実にものにしましょう。すべてのミッション中に三つ隠されています。


▲ミッション４：グレーのターゲットの少し先にある


▲ミッション８：自由の女神の少し先にある


▲ミッション14：なんとステージ終了の飛行基地の先にある

ダメージ回復のプーカァ

ミッション10の海上にはプーカァが隠れています。これのだしかたはフラッグと同じで，特定のポイントを撃てば出現します。取るとプレイヤー機の復帰力が回復します。


◀うーん，これはよくあるネタですね

逆さランディング

通称「逆さランディング」と呼ばれるこの技は，飛行基地に着陸した瞬間，タイミングよく宙返りボタンを押して逆さになることです。

これは，2,000Ptsのボーナスが入るので，かなり重要なテクニックといえるでしょう。自分なりのやりかたで練習し，必ずものにしたいですね。

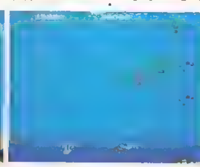


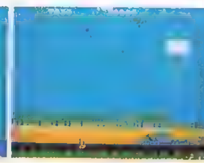
▲これはおみごと！　タイミングが命です

ボーナスの勲章

フラッグやプーカァと同じように勲章も隠されています。これは取ると，1,000Ptsのボーナスが入り，敵の地上攻撃が一時的にゆるくなります。全ミッション中に五つ確認されていますが，もしかしたらまだあるかもしれません。


▲ミッション５：グレーのターゲットのすぐ左，気球軍団の下あたりにある


▲ミッション12：山越えの直前の海上にある

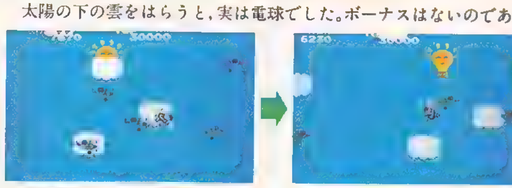

▲ミッション17：グレーのターゲットのすぐ横の地面に半分もぐっている。地面に近づけるだけ近づいて，撃たないと出現しない


▲ミッション18：スタート直後の地上にある


▲ミッション19：爆弾をかかえて，海を越える途中の海上にある。取るのはかなり危険だよ

青空に電球!?

太陽の下の雲をはらうと，実は電球でした。ボーナスはないのであしからず。


◀ミッション10の途中の海，ちょうど気球の下あたりにある

チアガールを撃つと…

踊っているチアガールを機銃で撃つとウ○チくんに早変わり。

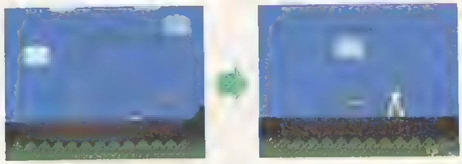
このチアガールには，こぼれ話があって，ロケテストのときにプレイしたプレイヤーが，女の子をみて助けようとしたところ，女の子に激突してあわれ爆死してしまったので，１面には登場せず，かわりにお墓になったということです。



▲スカイキッドのウ○チくんは，弾が貫通しますが，ＤＸのは貫通しません。なぜだろう？

自由の女神のスカートが…

自由の女神の裾のあたりを通過すると，あららスカートがめくれあがって「ＯＨ"モーレツ"！（ちょっと古いかな）」



◀これをやりたさに、爆弾をかかえたまま墜落しないように！

お墓が踊る？

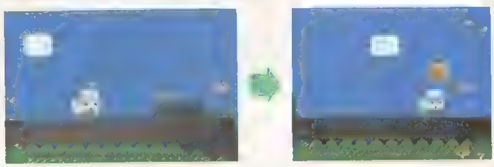
お墓を機銃で撃つと，なんとお墓が踊りだすのです。



◀うーん、なんとも楽しそうに踊ってるな。でも、よくよく考えると無気味な光景だ

開けてビックリの洋館

洋館のすぐ上空を通過すると，屋根が倒れてビックリ人形が飛びだします。これにぶつかってもミスにはなりません。



◀これには、なかなか気付かなかった

背景が一変して夜空に

ＤＸでは，ミッション１の太陽を通過すると月に変化して1,000Ptsボーナスが入ります。そして背景が青空から夜空に変化します。



◀ミッション1の攻撃数と遊びのどちらを取るか？

ペンギンといえばビール!?

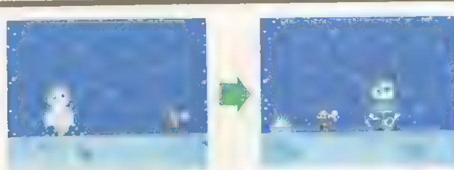
ＤＸに登場するペンギンを撃つとビールに変身して踊ります。これは某ビール会社のパロディ？



◀そういえば，この頃ちょうどサン〇リーのCMがはやっていましたね。ビールが飲みたいなんていうのは誰？

雪だるまに骨がある!?

これもＤＸのみですが，雪だるまを通過すると骨格があらわになって，なんとも不気味です。



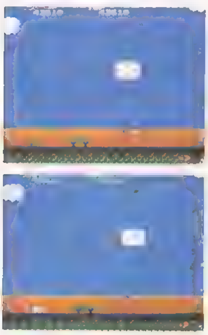
◀こいつが、DXの中で一番笑える。それにしても、大きい雪だるま

テクニック・インフォメーション

スカイキッドを楽しむのに重要なことは，まず面の地形，敵の出現場所をおぼえることです。でも，それだけじゃだめなんです。ここに紹介する数々のテクニックを使いこなせるようにならなくてはね。

必殺2ドット撃ち

スカイキッドの地上キャラクターは，よく木の真うしろ（すぐ左）に配置されています。これが対空戦車の場合が一番大変で，へたをすれば撃たれてしまいうことも……。



◀地上キャラは木の高さより2ドット突きでている。木の上2ドットをねらって撃てば爆撃できる

そこで重要なのが，このテクニック。これは，木の手前（右）から敵を撃つというもので，木の上の部分2ドットのすきまに弾を撃つとギリギリで敵に当たります。すばやく座標を合わせて，撃ったらすぐに木をかわしましょう。レバーを弾くようにすると，うまくできます。このテクニックは地形のもりあがりなどにも使えます。

中空の安全地帯を飛べ

地上の攻撃がはげしかったり，地形のようすから，地上物をどうしても撃てない場合があります。この場合は，対空砲の爆発の少し下の中空を飛びましょう。

この高さは，対空戦車の攻撃範囲にも入っていないので，かなり安全です。

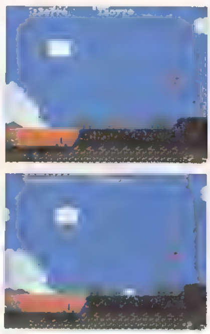


◀対空砲の爆発の下は安全。対空戦車の攻撃も受けない

敵のふところに…

対空戦車や対空ボートが撃つ角度は，約45度ぐらい。自分が下降しながら撃つ弾は，約40度ぐらいです。つまり，2ドット撃ちのできないところでは，写真のように攻撃しなければならないのですが，自分の撃つ角度の方が浅いため，撃たれる前に敵を撃てるので，意外に安全なわけです。

撃ったあとは，右下に逃げるか，上に宙返りしましょう。



◀2ドット撃ちできないところでは，敵の攻撃角度より浅い角度で進入して撃とう！

戦車対策

●上下にかわす

これは戦車よりスカイキッドのほうが射程距離が長いのを利用するテクニックで，前もって弾を撃ってから，撃たれる前に上下にかわすというものです。



◀撃ってすぐに上下にかわせば，敵戦車の攻撃を受けることはない

●宙返りでかわす

爆弾を持っていないときは，下のようなときに，宙返りを使ってかわすこともできます。12面や17面では重要です。



◀撃ったらすぐに宙返り。これも重要なテクニック

●下から突きあげるように撃つべし！

10面や16面の山には，よく一番手前に戦車が配置されています。こういうとき，ほとんどの場合が爆弾を持っている状態なのです。そんなときは，写真のように山をかすめて，下から撃ちましょう。ギリギリで倒すことができますが，ミスは許されません。



◀山の上の戦車は，山をかすめて下から撃とう

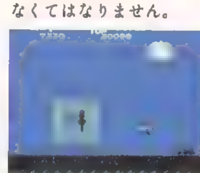
取りそびれた爆弾は？

空中物にじゃまされて取れなかった爆弾も画面から消えてすぐだったらだいじょうぶ。画面の下の右はじで宙返りすれば取ることができます。

秘技！爆弾宙返り！

前に，爆弾を持っているときは，宙返りが使えないと書きましたが，実は爆弾をもちながらでも，1度だけ宙返りをすることはできるのです。

やりかたは，爆弾を取る瞬間に宙返りボタンを押すだけです。20面の一つめのターゲットを倒すには，必ずやらなくてはなりません。

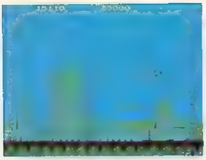


◀爆弾を取る瞬間なら宙返りできる。20面では必ずやらなければならないテクニックだ

宙返り中にも撃つことができる



《第4図》宙返り攻撃で全8方向に撃てる



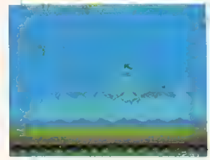
◀宙返り中に機銃ボタンを押せば、後方にも撃てる

これは簡単だけど重要なテクニック。宙返り中に機銃ボタンを押せば，普段は撃てない後方にも撃つことができるのです。ボタンのタイミングで方向が決まります。トータル8方向撃てます。

究極のかせぎ！空中戦艦にカミカゼ!?

スカイキッドの最後の最後でこんなかせぎができます。ミッション21の最後で空中戦艦に爆弾を投下して破壊してから，自分のキャラクターが消えてしまう前に自分が死んでしまうのです。





◀空中戦艦に激突すれば50,000点。残り機数分かせげる

オール・ミッション・バトル・マニュアル

ミッション別攻略法

それでは，いよいよミッション別に解説をはじめましょう。ここではスカイキッドDXを基準に解説していますが，基本的にスカイキッドも同じです。とくにちがうところは，ミッション1とミッション3の一部です。

けっしてこの記事のパターンがベストではありませんが，スカイキッドをプレイする上でかなり参考になると思います。

●マーク説明

★……隠れターゲット

▲……潜水艦出現位置

●ミッション・データについて

ミッション・データ中の背景色は空の色です。水色，青，赤，紺の4色があります。

画面数とは，そのミッションがおよそ何画面分の長さがあるかというものです。

ブロック数というのは，その面がいくつに区切られているかをしめしています。

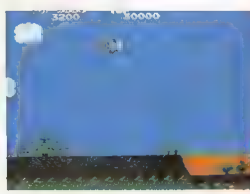
ターゲットの欄(らん)には，その面のミッション・ターゲットの種類が書いてあります。その他のターゲットに関しては，数だけ表記してあります（例：戦艦＋2）。

潜水艦と**偵察爆撃機**はたんなる登場数です。**気球**も登場数ですが，大型と小型があるので，（大型＋小型）としてあります。

目標攻撃数については，これは目安程度にしてください。左から，**空中攻撃数**，**地上攻撃数**，**ターゲット爆撃数**の順に表記してあります。

例： 50～／30～／3

（地上攻撃30以上／空中攻撃50以上／ターゲット三つ爆撃）

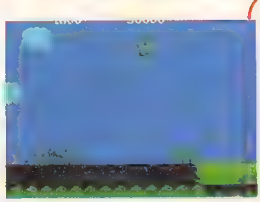


◀ターゲットは司令部。タイミングよく爆弾を落とせ！

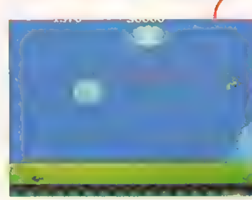




◀飛行場の手前にはお墓がある。これを撃てば踊りだすぞ



◀DXのターゲットは列車砲だ。こいつは，ほかのターゲットにくらべて弾幕が少ないので簡単だろう



◀GET THE BOMB！

こうすると，50,000点は入りますが，クリアとはならないので，これのくり返しで残機1機につき50,000点かせげるわけです。

しかし，最後の1機でこれをやってしまうとエンディングは見れませんので気をつけて！

このテクニックのコツとしては，空中戦艦の上で敵に撃たれて爆弾を落としながら，自分も落ちるようにするとうまくいきます。

スカイキッドDXでは，このかせぎはできないようになっています。

禁断の永久パターン

スカイキッドの初期バージョンでしかできない禁断のJADO(ジャドー)をここで紹介しましょう。まず普通にプレイして，面の最後にきたら，下ギリギリを飛びながら，おもいっきり前にでてください。

そして飛行場が見えるか見えないかのところで，下降宙返りで着陸します。このときに，STAGE CLEARの表示がでなければ成功です。

なんとまた同じミッションがはじまってしまうのです。

これこそ永久パターン。

でも，これを使った得点には意味がありませんよ。

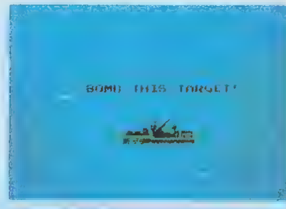
MISSION 1

さすが最初のミッションだけあって，むずかしいところは特別ないでしょう。このミッションでスカイキッドの操作感覚になれ，爆弾を落とすタイミングなどをつかみましょう。

このミッションはスカイキッドとDXをわけて解説しています。

ミッション1データ

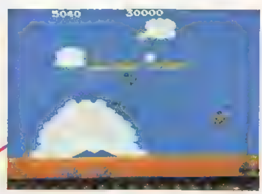
背景色	青→紺
画面数	8
ブロック	1
ターゲット	列車砲(DX)または司令部
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃数	10～／10～／1







▲GET THE BOMB！ まずは，ジャマされることなく取れる

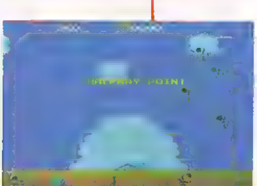


▲ハーフウェイ・ポイント上下にうまく撃ちわけよう



▲まずは，地上攻撃。撃ってくるヤツはいない





◀DXのハーフウェイ・ポイントには高射砲が登場する

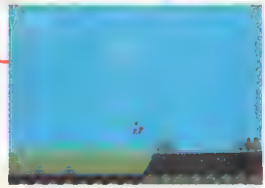


▲DXでは太陽がでてくるので，さわって夜にしてもいいね



第2ブロック



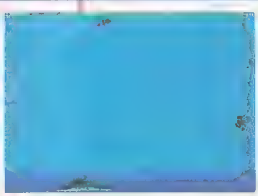


◀すばやく低空に入り、地上物を撃破。宙返りを使いながら、前後から来る戦闘機を撃とう

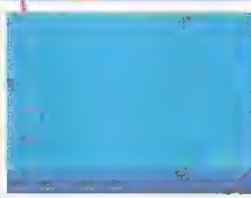




▲海上ギリギリを飛びながら対空ボートを撃ち，戦闘機は下から撃とう



▲４機の編隊がいったら，急上昇。ターゲットからの攻撃に気をつけよう



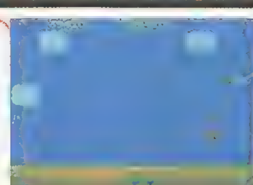
▲戦艦が沈んだあと，再び低空を飛び。飛行場へ

第１ブロック





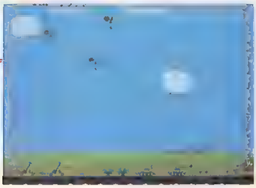
◀すばやくドットを合わせて対空戦車を撃ち、後方から来る敵は下でかわそう



◀まずは、低空で宙返り撃ち

第1ブロック





◀まずは低空を飛びながら、後方から来る6機を宙返りを使って撃ち、対空戦車と高射砲を撃破しよう

MISSION 2

初の海越えのあるミッション。海といっても2画面分ぐらいしかありません。地上物，海上物を確実に撃ちながら進みましょう。

ミッション2データ

背　景　色	水色
画　面　数	15
ブ ロ ッ ク	3
ターゲット	戦艦
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	0
気　　　球	0
目標攻撃数	32～／25～／1



第3ブロック





◀GET THE BOMB! 宙返りを使って前方上から来る3機を撃ってから爆弾を取ると楽だ



◀ハーフウェイ・ポイント 前方から来る2機を撃とう



◀すばやく2ドット撃ちで撃破！

MISSION 3

ミッション3は，序盤戦にしては非常に長いミッションです。しかし，特別攻撃はきつくないので，地上物はほとんど撃てます。低空を中心に飛び，チャンスをみて上昇するというパターンで攻略できるでしょう。

なおDXでは，雷坊やが登場します。

ミッション3データ

背　景　色	青
画　面　数	22
ブ ロ ッ ク	3
ターゲット	司令部
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	0
気　　　球	1
目標攻撃数	52～／43～／1









◀GET THE BOMB!



◀ハーフウエイ・ポイント ここから第2ブロックに突入。上方の3機を撃ったら下降しよう

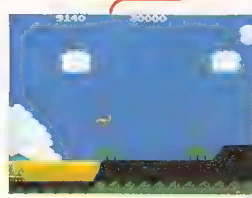




◀雷坊やの場面は、低空を飛び、宙返り撃ちを駆使して撃ち、この後再び上昇し下降すれば、飛行場が見えてくる



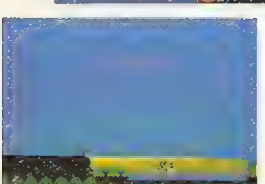
◀上昇して上空の3機を撃ち、対空砲を上から攻撃しよう



◀ここから第3ブロック。すばやく対空戦車の前に入ろう。のんびりしていて、撃ち落とされないように!

第1ブロック





◀わ〜っ雪が降ってる。でもハードによっては、雪が下から吹きあげるのもあったとか?



MISSION X1
(DXのみ)

ひえ〜っ，ついに登場。雪が降ってるミッションです。弾が見にくくってやりにくいことこのうえない。前編ずっと海で，後半は，海面付近に近づくことがまったくできないほど，対空ボートの攻撃がきつくなります。

ミッションX1データ

背景色	青（雪）
画面数	15
ブロック	2
ターゲット	戦艦
潜水艦	1
偵察爆撃機	1
気球	1＋7
目標攻撃数	30〜／20〜／1

第2ブロック





◀ここは、気球に撃たれるので意外と危険。左右方向をうまく使ってかわし、トラックを撃ったら、すばやく上昇宙返りで気球を撃とう

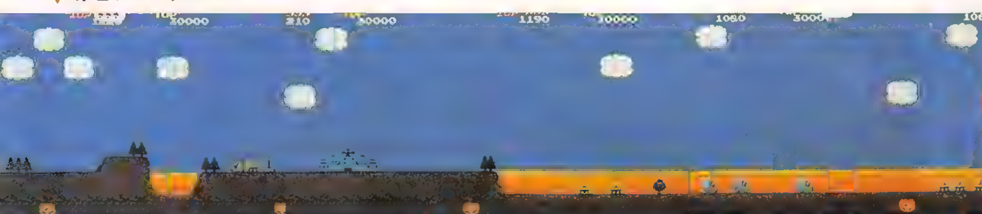


◀木のすぐ左の低空に入り、地上物を一掃



◀上方を横切る2機を撃ったあと、雷坊やは、下降宙返りを使っていっきに抜けよう

▼第3ブロック

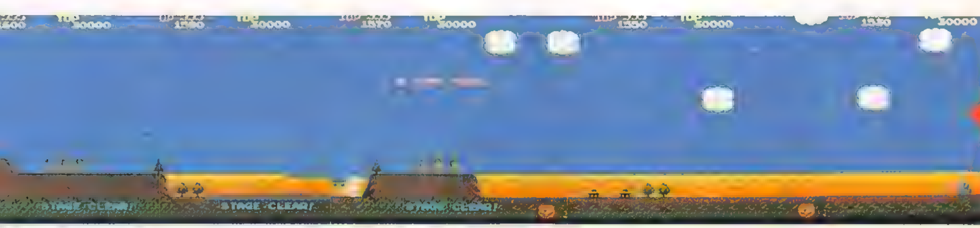




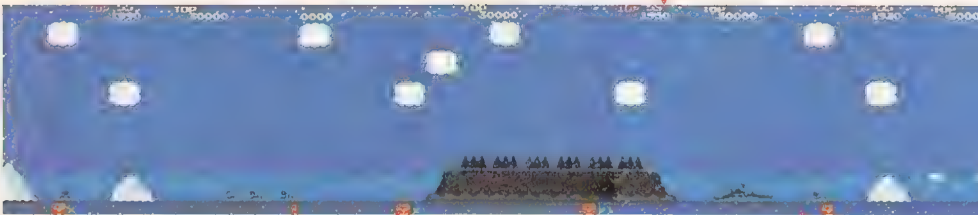
◀後方から来る3機を上から撃ち、前からの4機編隊を撃ちつつ爆弾をターゲットに…



◀この2台の対空戦車を撃ったら、後方の2機を撃ちながら上昇だ

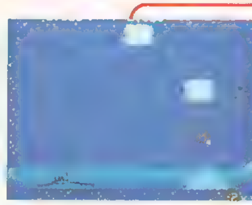


第2ブロック





◀ハーフウェイ・ポイントボート船団を撃ってから、気球部隊を攻撃しよう



◀ミッション・ターゲットは戦艦だ。敵の射程範囲の外ギリギリまで急上昇!



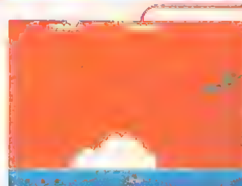


◀LAND HERE!
飛行場では、ペンギンが出迎えてくれる



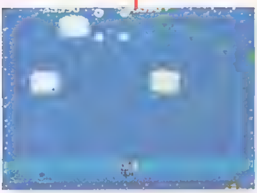


◀GET THE BOMB!
左から現れる高速3機編隊に気をつけろ!



◀低空に入り、対空ボートと高射ボートを全滅。チャンスを見て敵機も撃とう

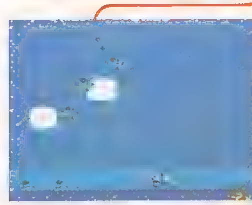




◀爆弾を持ったら、まずは高射ボートを破壊しよう。偵察爆撃機はあとまわしに

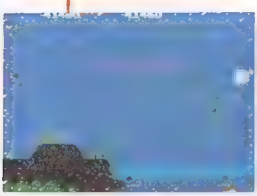


◀GET THE BOMB! 急降下して取ろう！



◀まずは定石にそって、低空を攻めるべし。宙返り撃ちをうまく使え！





◀これが逃げパターン。といっても画面外にスカイキッドがいるんじゃ、わからないか…



◀点かせぎの場合は、敵の弾の間をぬって下へ。逃げる場合は、ひたすら上空で宙返り

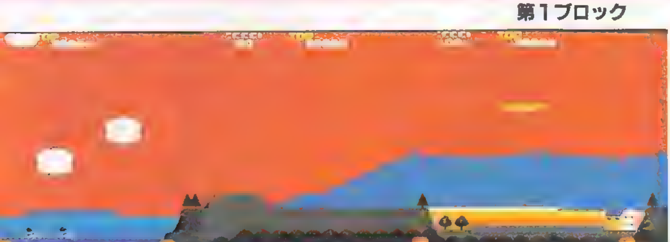
MISSION 4

夕焼けをバックに海上を飛ぶ，24画面にもおよぶ長いミッションです。しかし，この長さもスカイキッドにおいては，ごく普通といえるでしょう。

一つめのターゲットのすぐ左には，あのスペシャル・フラッグも登場します。



第1ブロック



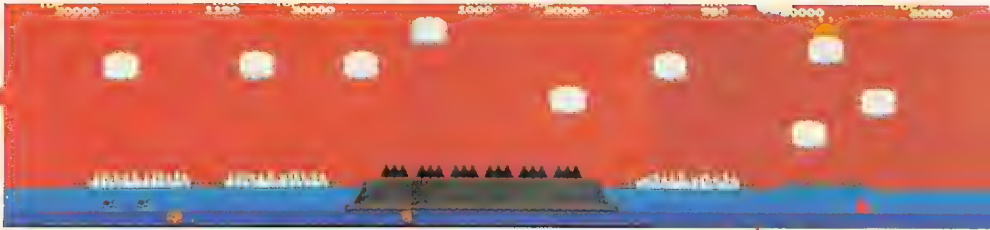


◀いきなり4機編隊が向かってくる。撃たれる前に撃破しよう。高速の2機にも注意！

ミッション4データ

背景色	オレンジ
画面数	24
ブロック	4
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	2
気球	0
目標攻撃数	60～／30～／2

第3ブロック ▼





◀海面付近を飛んでいると、潜水艦が現れるぞ。空には太陽が!?





◀看板の手前で急上昇、さて宙返りで運だめししよう。残念ながらハズレ!



◀空母撃破後は、下降宙返りで海面付近へ。看板の手前には再び潜水艦が現れる

第1ブロック





◀テクニックのページで説明したとおり、この対空砲には浅い角度で切り込め!



MISSION 5

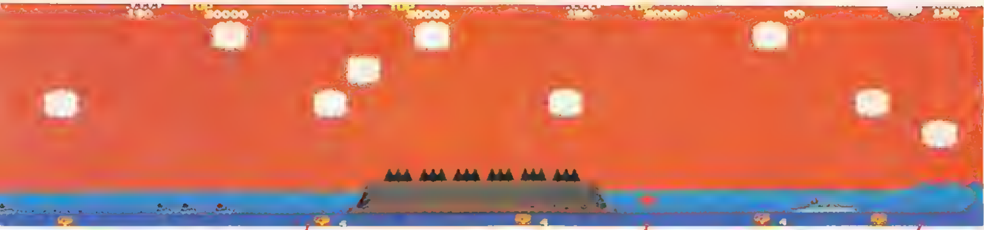
ミッション5には、ビル街が登場します。ビル街でスカイキッドが墜落しだすと、助かる見込みは、極めて少ないといえるでしょう。

ビル街では、敵の弾に対して細心の注意が必要です。勲章もこの面から登場しますが、取ると地上攻撃が少しゆるくなります。

ミッション5データ

背景色	青
画面数	24
ブロック	3
ターゲット	工場＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	1＋3
目標攻撃数	37〜／45〜／2

第2ブロック





◀ハーフウェイ・ポイント高射ボートを撃ったら、急上昇して攻撃。また低空へ

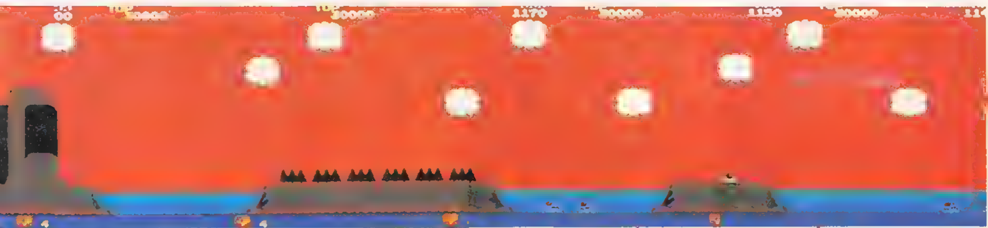


◀第1ブロックの最後には、風にたなびくスペシャル・フラッグが隠されている



◀パラシュートでかせぎながら上昇すると、戦艦と4機編隊が現れる

第4ブロック





◀山を越えたら空母が現れた。3機編隊には気をつけて！



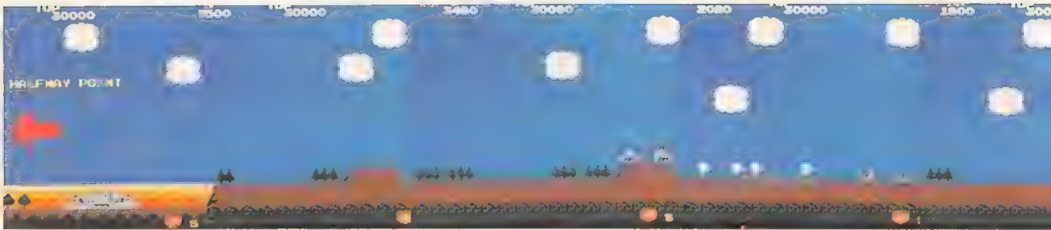
◀対空ボートを撃ってから、パラシュートでかせごう



◀GET THE BOMB！



第2ブロック ▼





◀上空から4機編隊を撃ちくずしながらターゲットをねらい、すぐさま下降宙返りだ。ターゲットの左には、勲章があるぞ



◀戦車の射程距離内に入る直前で撃ち、敵の弾は下にかわせ

第3ブロック ▼



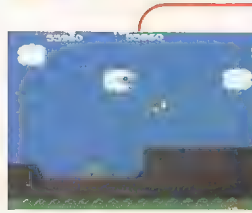


◀高速3機編隊は、前もって一番上の機に座標を合わせて撃ち、あとは上から撃つと楽だ



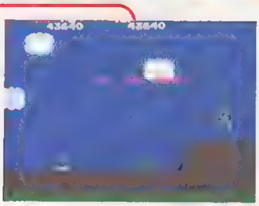
◀ここは2ドット撃ち。間に合わなかったら上昇宙返りで逃げよう





◀この対空戦車で、この面は最後だ





◀GET THE BOMB! 地上物を撃ちながら進むと、やがて爆弾が見えてくる



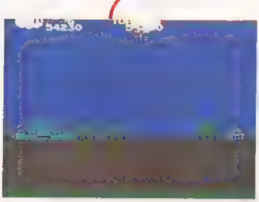
◀ビルの手前で地上を撃ち、敵機を下から撃ったら、上昇してつぎの編隊の上方うしろへ回り込もう





◀勲章を取るときに、気球に撃たれたら宙返りでかわすしかない





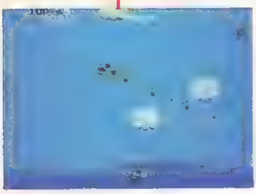
◀やっとミッション・ターゲットだ。前方を撃ってないと敵機にぶつかってしまうよ



◀GET THE BOMB! うしろから来るヤツに気をつけて!

第2ブロック▼



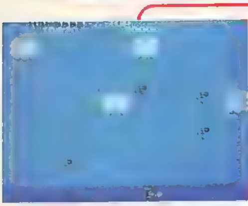


◀はやくも第2ブロックに突入。潜水艦を撃ち、爆撃機を看板の手前でしとめよう



◀すばやく対空戦車の前方に入ること。あとは2ドット撃ちで地上の敵を撃ってからパラシュートでかせごう





◀潜水艦が2隻現れて、2000点の大量得点。これを逃す手はないね

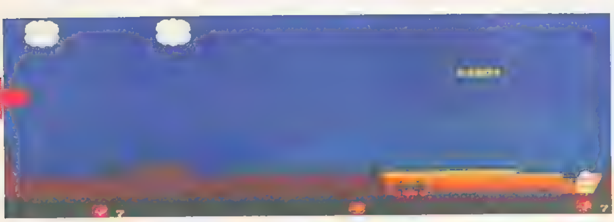


◀ターゲットにみごと命中。急いで海面付近に降下すること



◀3台の地上物を破壊したら、急いで前方へでたほうがいい

第1ブロック





MISSION 7

前半にはじめての橋が登場するミッションです。橋を越えたらすばやく低空に入りこんで地上中心に攻めるといいでしょう。

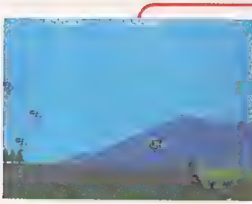
遠くには，遺跡を見ることができます。海の途中，敵機の隠れている雲があるので気をつけてください。

ミッション7データ

背景色	青
画面数	24
ブロック	3
ターゲット	司令部＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	1
目標攻撃数	50〜／23〜／2

第1ブロック





◀木の上すれすれを飛びながら機銃を撃っていると、1番下の1機にちょうど当たる



MISSION 6

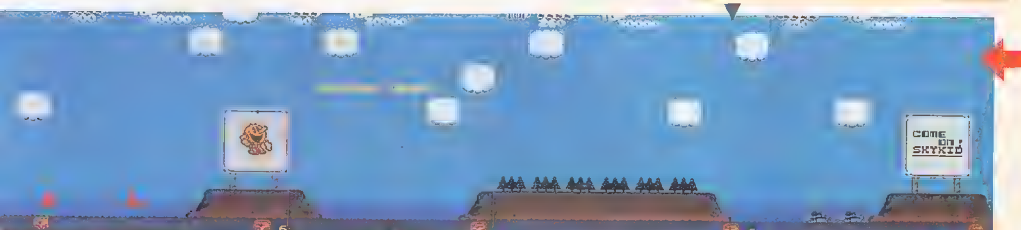
前半は陸，後半は海とはっきりわかれたミッションです。前半ではすばやい地上物の処理が重要です。

一方，海上に突入すると潜水艦が多数登場するので，海面付近を飛ぶといいでしょう。この面はすばやい上昇，下降がポイントとなります。

ミッション6データ

背　景　色	水色
画　面　数	16
ブ ロ ッ ク	3
ターゲット	空母
潜　水　艦	6
偵察爆撃機	2
気　　　球	0
目標攻撃数	20～／25～／1

第3ブロック

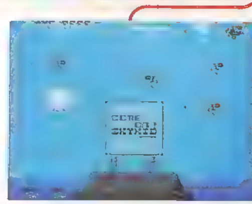




◀GET THE BOMB! 木に突っ込まないように!



◀ハーフウェイ・ポイント 第3ブロックの最初にはパックマンの看板が。看板を過ぎたら急降下して潜水艦をねらえ!

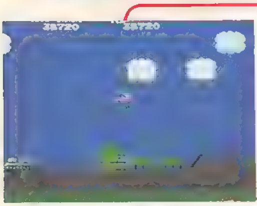


◀たまには、攻略をぬきに、看板でも見物したいな

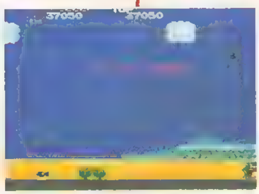


第2ブロック





◀得点かせぎのときだけ撃ちにいこう、撃ったら急上昇だ



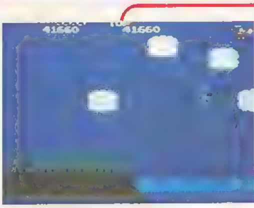
◀GET THE BOMB! 偵察爆撃機には、十分気をつけて!



◀遠くに見える遺跡がきれいだね。戦車の弾は、宙返りでかわそう

第3ブロック



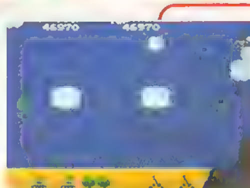


◀すると突然、雲から敵機がでてきたぞ。この雲に敵が隠れているうちに触ると墜落してしまうので注意!



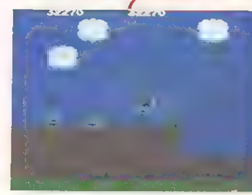
◀高射砲の爆発の下を飛び、高射砲の攻撃がなくなったら上空に逃げろ



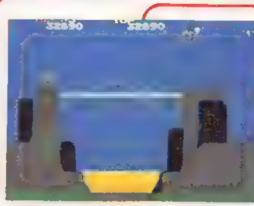


◀高射砲の爆発に巻き込まれない高さで、宙返りをうまく使いながら気球を撃てば、チアガールの姿が見えてくるぞ





◀はじめは、低空からの宙返り撃ちを多用して進むと楽だ



◀初の橋にチャレンジ！ 橋ギリギリを飛ぶと楽だよ

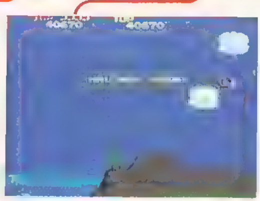


◀橋が終わったら、すぐに低空に入って2ドット撃ちだ。余裕のある人は、敵機を5機撃ってから下へ行くといいだろう





◀ターゲットは司令部だ。上昇するとき、後方からの弾に気をつけて！

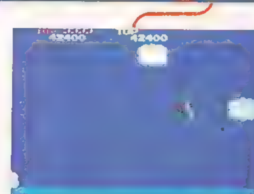


◀ハーフウェイ・ポイント

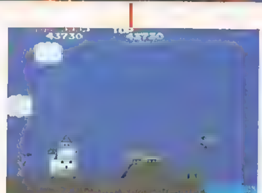


◀GET THE BOMB！ 低空に入ると楽だ





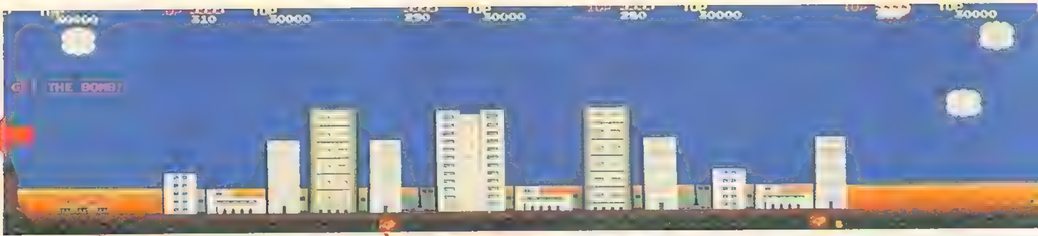
◀ターゲット接近。爆弾投下準備！



◀戦艦の後方のボートを撃って地上には低空から進入しよう



◀ビックリ人形をだしたあとは、ひたすら低空から宙返り撃ちを使い、チャンスを見て上へ逃げたい





◀ビル街の最後の対空戦車は、ギリギリの弾のすきまから撃ってしまおう



◀ビル街では、高射砲の弾に気をつけつつ敵機をむかえ撃て



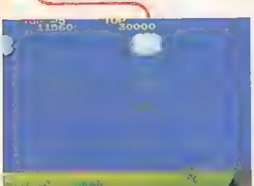


◀ハーフウェイ・ポイント



◀一つめのターゲット登場。高射砲の弾をよけていると偵察爆撃機が現れる





◀低空に入って地上物で点をかせごう



◀橋を通過したら急上昇。ターゲットの司令部が現れるぞ



◀橋の上も同様に対空戦車を撃つこと

第1ブロック





◀低空を飛び、地上物を確実に壊しながら進むこと。ビル街の前の気球部隊は下方向から攻めるといいだろう

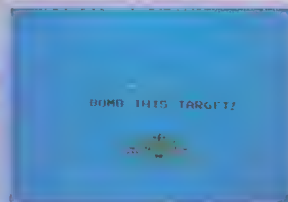
MISSION 8

ビル街，海，橋とバラエティに富んだミッションです。最初の気球部隊からビル街にかけては，意外にむずかしいところです。ビル街のうしろには自由の女神の姿も見うけられます。

この面の橋からは，橋の下に対空砲が配置されているので気をつけましょう。

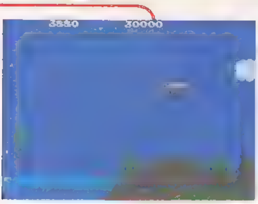
ミッション8データ

背　景　色	青
画　面　数	24
ブ ロ ッ ク	3
ターゲット	司令部＋1
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	1
気　　　球	3＋3
目標攻撃数	33～／25～／2



第2ブロック ▼





◀海の最初には気球がいるので、おもいっきり上昇し、気球に撃たれない位置から攻撃すると安全だ



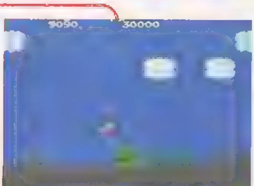
◀自由の女神にイタズラしながら進んでスペシャル・フラッグを取ろう



◀GET THE BOMB! 自由の女神に触っても死ぬことはない

第3ブロック ▼





◀この緑の屋根の建物が見えたら、思いっきり画面の前にでよう。しかし、つねに地上ギリギリを撃ちながら進め



◀GET THE BOMB! 正面から速い敵機がくるので撃ちながら爆弾を取ること

第1ブロック



MISSION X2
(DXのみ)

DXに登場する二つめのミッションです。第1ブロックは，地上付近を飛びながら，宙返り撃ちを多用して空中物を撃ちましょう。

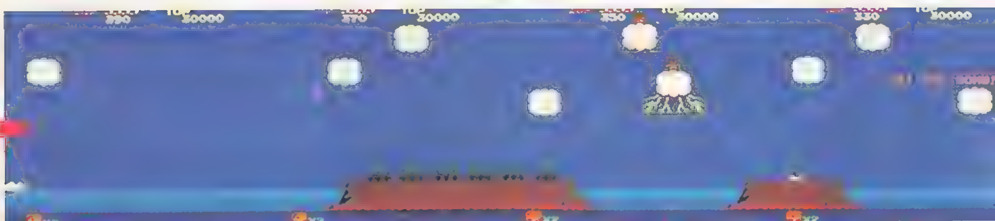
この面のポイントは，とても長い第2ブロックにあります。ペンギンなども登場して画面は楽しさを一層引き立てます。この海は南極なのかな？



ミッションX2データ

背景色	青
画面数	23
ブロック	2
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	1
気球	2＋6
目標攻撃数	55〜／25〜／2

第2ブロック▼



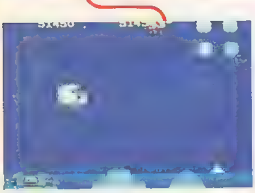


◀雷坊やがイナズマをだすと画面がフラッシュしてブルー・グレーになるのでまぶしい



◀GET THE BOMB！ 後方から飛来する2機の高速機を下へかわせ

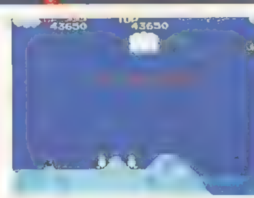




◀高射砲が2発ずつ破裂したら，一気に前にでて氷山基地を爆撃しよう



◀雷坊やがまた登場。雲の中を抜けてすぐに上昇しよう。敵機が後方から襲ってくるぞ



▲GET THE BOMB！ ペンギンも登場。気球（大）に気をつけながら爆弾を取ろう。無理と思ったら取らなくてもいいだろう



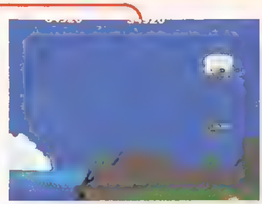


◀気球を撃てば、この面も終わりだ





◀いきなり潜水艦が2隻現れるので、かせぐ人は海面スレスレを、逃げる人は写真のように山越えにそなえ上空を飛ぼう

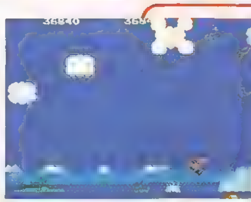


◀低空を飛びつつ、宙返り撃ちの連続だ。地上の最後のほうは2ドット撃ちの連続なので気合入れてやるしかない





◀ハーフウェイ・ポイント中空を飛びながら宙返りを多用して、気球を撃ちつつ弾をかわす



◀氷山を越えたら、高射ボートを撃って急上昇。弾に当たらないようにミッション・ターゲットの空母を撃沈だ



◀爆弾を持ったら低空を飛び続けよう。敵機はすべて下から撃てるぞ



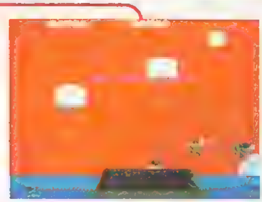


◀LAND HERE! またまたペンギンがお出迎え。おっとビールになっちゃった

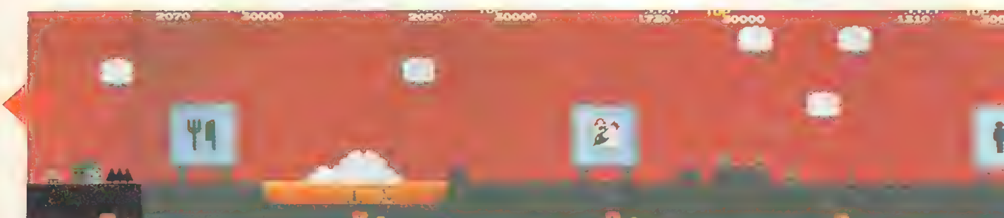




◀爆弾を取ったらすぐ下に逃げないと、後方から来た敵機に突っ込まれてしまう



◀GET THE BOMB!





◀4機編隊と高射砲をうまく撃ちくずせ



◀わあっ、はずれちゃった。この爆弾を取ってはいけません!



◀ハーフウェイ・ポイント 戦車がくせ者だ





◀海上物を撃破しながら進めば、飛行基地はもうすぐだ



◀またまたはずれちまった。敵将のブラック・ホーク（白いのに?）もいっしょに泣いてくれている!?

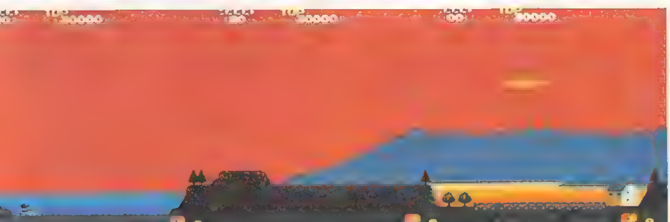
MISSION 9

海から地上へとつづき，そのあちらこちらに11枚もの看板が立ち並ぶ大変にぎやかなミッションです。難易度は意外に高く，上空と低空をせわしなく飛びわけるミッションといえるでしょう。

ミッション9データ

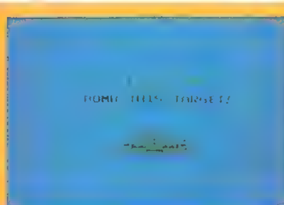
背景色	赤
画面数	23
ブロック	3
ターゲット	工場
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	1＋3
目標攻撃数	42〜／25〜／1

第1ブロック





◀対空ボートを撃ってから、宙返り撃ちを多用しよう



第2ブロック ▼





◀BOMB THIS TARGET!



◀この看板の付近は、意外にむずかしいので注意！





◀面の最後にパックマンで運だめし。後方からの敵機に気をつけて！



◀この部分は、うまく下降宙返りを使って低空に入ろう

MISSION 10

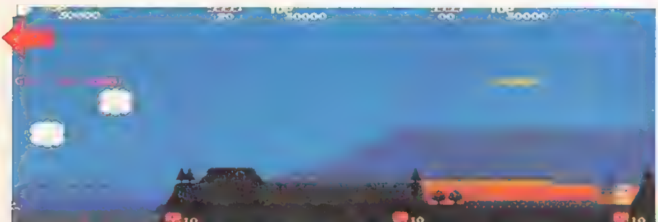
30画面にもおよぶ海上ミッションです。そのところどころに潜水艦が多数登場するので、海面ギリギリを飛ぶことが多くなります。

このミッションにはターゲットが三つもあるので、爆弾を持って飛ぶ時間が非常に長く、宙返りを使わずに敵をかわすテクニックが必要です。

ミッション10データ

背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	空母＋2
潜水艦	8
偵察爆撃機	0
気球	2
目標攻撃数	41〜／45〜／3

第1ブロック





◀対空ボートはできるだけ撃とう

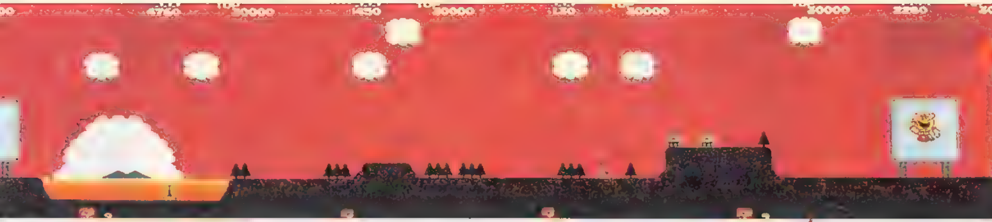


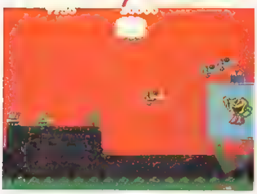
第2ブロック▼





◀潜水艦2隻のあとには、プーカァが隠れているぞ。取るとき気球に撃たれないように

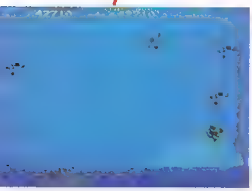




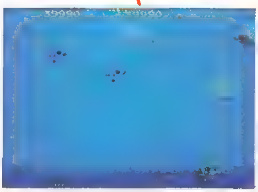
◀パックマンの看板は、はやめに通りすぎ、すこし下から後方から来る敵機を撃て！







◀敵艦が現れたら敵機に気をつけて上昇だ

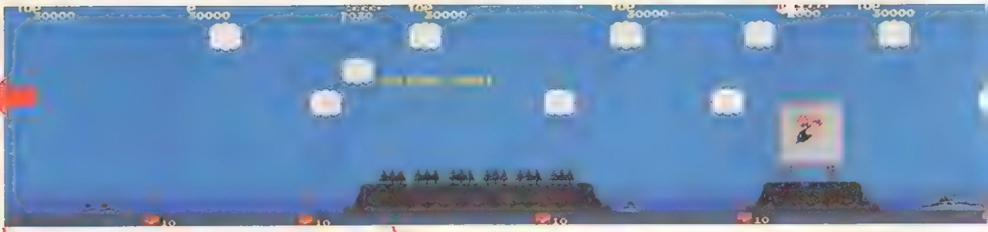


◀爆弾を取ったら、低空を飛ぶといい。この面は潜水艦でかせげるからね



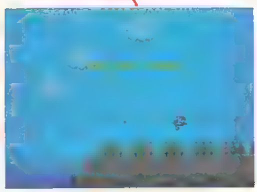
◀GET THE BOMB!

第3ブロック▼

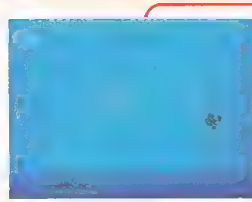




◀橋の手前にも潜水艦登場。こいつも逃さずに撃ちたいね



◀ハーフウェイ・ポイント



◀2隻めの戦艦もはずさないように！

第4ブロック▼

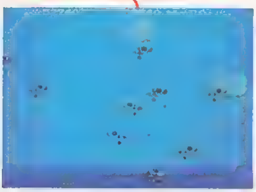




◀海上物をしまつしてから、偵察爆撃機を撃ちにいったほうがいいだろう





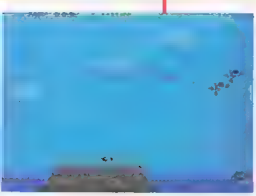


◀またまた潜水艦登場。上の敵機もおいしいぞ



◀GET THE BOMB! 急降下して取ろう





◀GET THE BOMB!



◀スキを見て、宙返りで一気に低空へ!

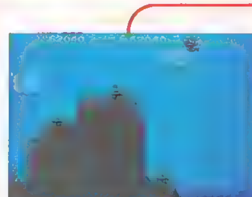


◀この戦車は下から突きあげるように撃とう。間に合わないときは、上昇宙返りで上へまわろう



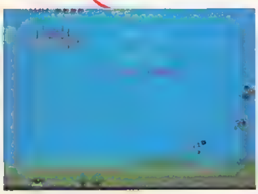


◀ミッション・ターゲットの空

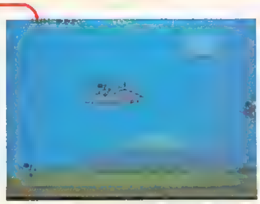


◀高射砲が2発破裂したら一気に前へ





◀GET THE BOMB！くそーっ、ぎりぎりで間に合わないよ



◀富士山のような山をバックに飛ぶ空中戦艦。そういえば、このころのマ〇セルのCMに宮崎さんデザインの、そっくりなのが登場していましたね

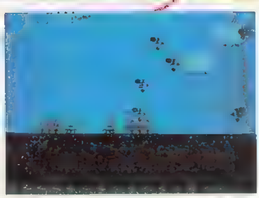


るけど、このミッションではこいつを破壊することはできない





◀遺跡をバックに登場する工場は、普通は爆撃することができない。爆撃したい人は1ミスするしかない



◀点かせぎの場合は、2ドット撃ちで対空戦車を撃ってから宙返り。そうでない場合は上空を飛んで敵機だけ攻撃



◀GET THE BOMB！この爆弾は普段は登場しないが、第2ブロックで死ぬと登場する

第1ブロック





◀低空を飛んで地上中心に攻めると楽だ。すばやくドット合わせだ



MISSION 12

夜の空で戦闘をくりひろげるミッションです。ダークブルーの空のおかげで、非常に敵の弾が見やすくなっています。

この面で特筆すべきは、ミッション・ターゲットの前にダミーのターゲットが配置されていることでしょう。まちがえて爆撃しないように…。

ミッション12データ

背景色	紺
画面数	27
ブロック	4
ターゲット	工場＋2
潜水艦	3
偵察爆撃機	4
気球	2＋6
目標攻撃数	55～／45～／2

MISSION 11

スカイキッドの最終攻撃目標である空中戦艦が顔見せするミッションです。

前半には，一つも地上物がないので空中戦艦の弾幕をかわしながら空中物の攻撃に専念しましょう。

第２ブロックには，１回墜落しないと爆弾が出現しないターゲットがあります。

ミッション11データ

背　景　色	水色
画　面　数	15
ブ ロ ッ ク	2
ターゲット	司令部＋1
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	1
気　　　球	0
目標攻撃数	30～／5～／1



第１ブロック





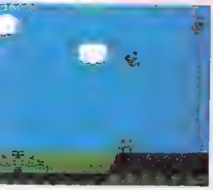
◀空中戦艦が登場。弾幕の間をぬって敵機はすべて撃てるぞ



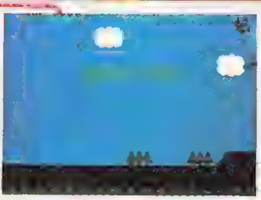
◀まずは，のんびり飛んでくる3機を撃て。すぐに高速の2機も出現する

第2ブロック▼





◀ターゲットは司令部だ。前方から来る敵機は下へかわして撃つといい



◀ハーフウェイ・ポイント第2ブロックに突入。爆弾を取ったら後方から来る2機に撃たれないように一番上まで上昇しよう

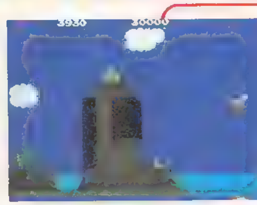


第2ブロック ▼



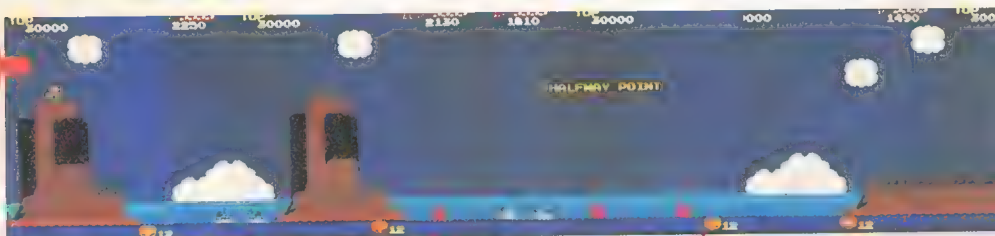


◀第2ブロックに突入したら、ボートを全滅しながら進む。気球も撃てるかぎり撃ちたい



◀山の付近の高射砲には気をつけよう。この場合は確実に撃つこと

第3ブロック

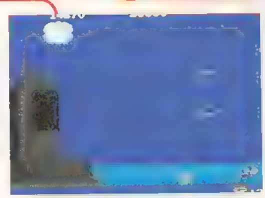




◀山の中腹にある高射砲を撃つのを、お忘れなく

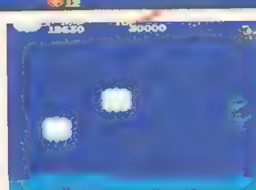


◀爆撃機を撃ったら中空を飛んで高射砲に撃たれないように



きつく非常にむずかしいので、いいパターンを教えよう。まず海面ギリギリで画面の右はじにスカイキッドをよせる。そして勲章を取ったら、撃ちながら上昇しよう。このときに爆撃機も撃ってしまうこと





◀この戦艦はまちがえても爆撃しないように。こいつはダミー・ターゲットなので、爆弾を使ってしまうと本来のミッションのターゲットが爆撃できない



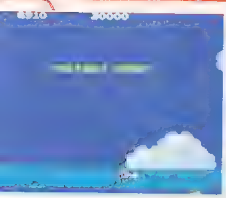


◀4機編隊は下から撃ちあげると楽



◀戦車の弾を宙返りを使ってよけるか？　それとも1回上に逃げるか？





ーフウェイ・ポイント
艦を確実に撃ちながら進み，勲章を
う。気球（大）には気をつけること



▲パックマン看板のキャラを取ったら，降下して高射ボートを撃つ。これで第2ブロックも終わりだ



▲爆弾を取ったら，対空ボートを2隻撃って上昇だ。爆撃機のパラシュートでかせぐ余裕もほしいね



▲GET　THE　BOMB！

ブロック▼





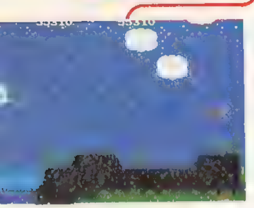
◀GET　THE　BOMB！　この爆弾を取らなくても，第4ブロックの最初に，もう一度爆弾を取るチャンスがあるぞ



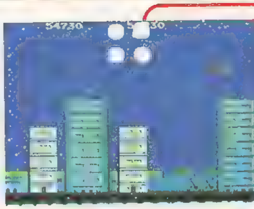
◀同じ地形が続くので，同じく高射砲を撃て。爆撃機はパラシュートでかせいでもいいし，宙返りで撃ってしまってもいいだろう







◀よくあるパターンだから、もう言うまでもないでしょう。早くしないと前方から敵機が現れるぞ

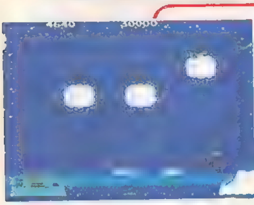


◀高射砲の弾の合間に、一気に前へでて爆撃機は宙返り撃ちで撃て



…下にかわしつつ、撃ってもいいが、このパターンは1度敵に当たってしまうと、ほとんど立て直しがきかないのだ。そこで、もう一つのパターンは、強引に対空戦車と高射砲を撃ってしまうのだ。そして敵機は下から撃てば、かなり安全に越えることができる





◀現実のパターンは、やはりこちらだろう。低空を飛び対空ポートを確実に撃ってから、上昇して下から敵機を撃つこと。ちなみに、氷山基地はダミー・ターゲットだよ

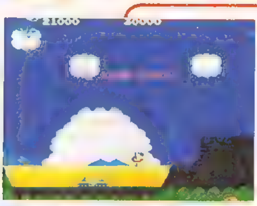


◀写真のように上空を飛ぶと敵機におそわれて意外に危険になってしまう。爆弾が落ちてしまったらおわりだからね

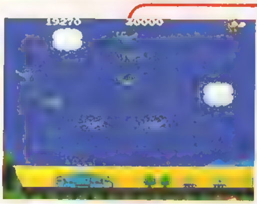


…つ低空を行くもよし



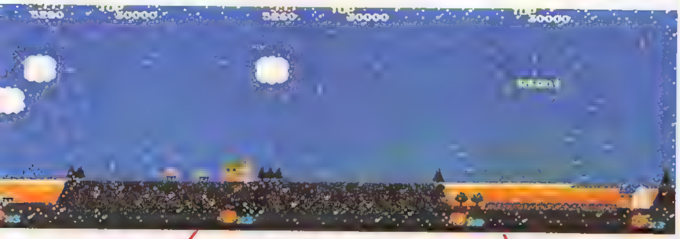


◀LAND HERE!
ここでもセコく対空戦車を撃ってやれ!



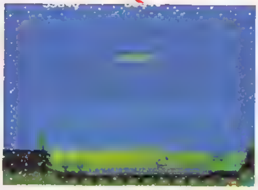
◀この工場こそ、ミッション12のターゲットだ。ダミーの戦艦にだまされた人は、指をくわえて見送るしかない

第1ブロック



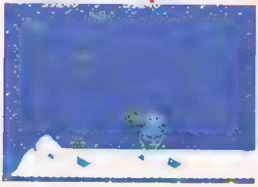


◀上空から下に向かって撃てば安全だ

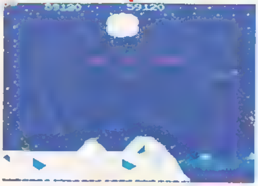


◀吹雪の中を離陸するスカイキッド





◀うっ、気色悪い雪だるまだ。対空戦車と対空ボートは必ず撃とう



◀GET THE BOMB!
海面付近を低空飛行しながらここまで運ぼう

MISSION X3

またまた雪降りステージ登場。この面は22画面もの長さがあるのに，なんと1ブロックで構成されていて，どこで墜落しようが，最初の飛行場にもどされてしまいます。

また，ダミー・ターゲットもあるのでまちがえないように。

ミッションX3データ

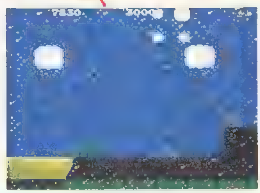
背景色	青（雪）
画面数	22
ブロック	1
ターゲット	戦艦＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	4
気球	1＋7
目標攻撃数	50〜／20〜／1







◀最後は、一気に低空に入って撃ちまくれ。気球部隊には気をつけて！



◀なんてことはないでしょう。飛行基地は近いぜ

第１ブロック





MISSION 13

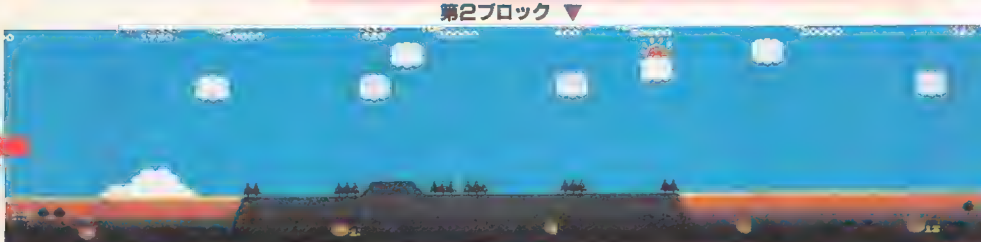
中盤の山場となるミッションです。この面は，地上物でかなりかせぐことができます。全部の９割ぐらいは，破壊したいものです。

中盤から10画面分ほど，爆弾を持ったまま飛行する場所がありますが，ここの攻略が勝負どころといえるでしょ

ミッション13データ

背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	工場
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	5＋7
目標攻撃数	50～／55～／1

第２ブロック ▼





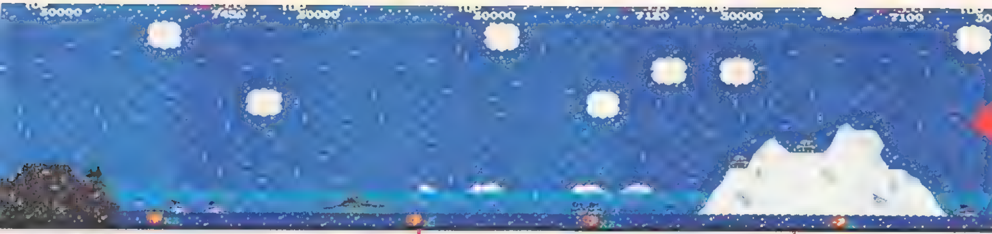
◀ミッション13は2ドット撃ちも多用するので、みっちり練習しておこう



◀空には雷球？も登場。パラシュートでかせぎまくるしかない

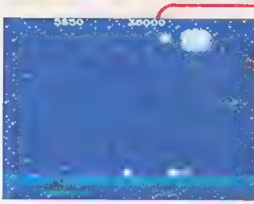


◀気球が現れたら、ひとまず上昇して横か上から攻撃しよう



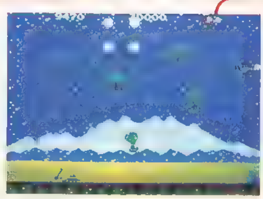


◀この山の上では、写真の位置を飛びつつ左の対空戦車の射程左いっぱいを越えたら、高射砲にあたらない中空を撃ちながら進め



◀この戦艦がターゲットだ。早めに爆弾を落とさないと、ターゲットと高射ボートが重なって爆弾が当たりにくくなるぞ





◀上空を飛ぶ場合は、写真のように。でも下を飛んだほうが圧倒的にかせげるけどね。バックの雪山を観賞する余裕ぐらいほしいぜ



◀というわけで、このミッションも終わり。戦闘は後半になだれこんで、ますます過激になっていくぞ。君の健闘を祈る。



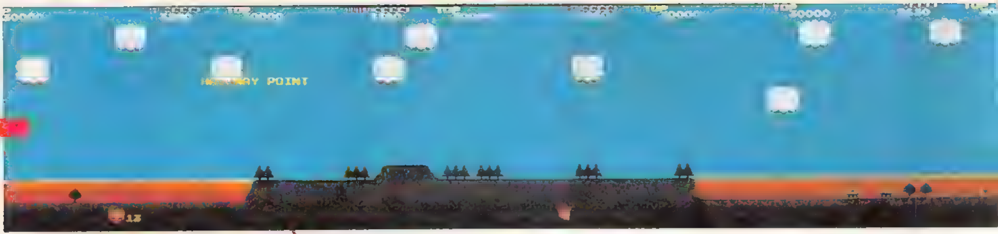


◀ミッション13は低空を飛び、地上を中心に攻めよう。しかし写真のように気球がでたときは気をつけるように！



◀前方に戦車、背後に敵機。こいつは宙返りでかわすしかないぜ

第3ブロック▼





◀ハーフウェイ・ポイント

第4ブロック▼





◀戦車の射程範囲に入る前に、横から撃って上下にかわせ。爆弾を持ってるので慎重に！



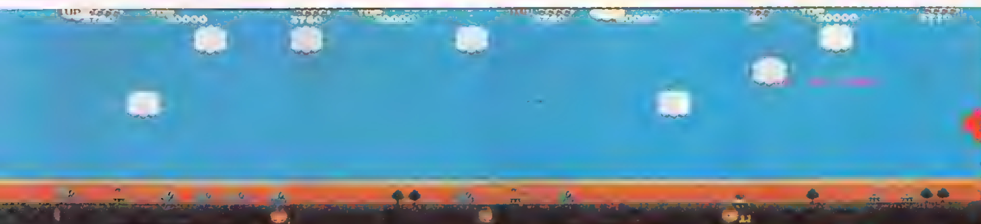




◀気球部隊登場。気球（大）のみに注意しながら、ななめから撃って撃墜しよう



◀またまた2ドット撃ち。すばやくレバーを弾くようにして合わせろ！





◀GET THE BOMB！低空を攻めない場合（写真）は、一気に下降宙返りで爆弾を取れ





◀ミッション・ターゲット登場。右の対空戦車も撃つことはできます

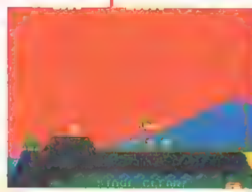


◀高射砲を撃ちにいって、4機編隊を撃てばあと気球でおしまいだ





◀というわけで、燃料切れ。スペシャル・フラッグを取ると、もはやこうなる運命しか残されていない



◀でた～！ 3本目のスペシャル・フラッグだ。しかし、これを取ってから飛行基地に着くことは不可能なのであしからず

MISSION 15

後半のミッションとしては，あまり長くありませんが，ミッションの中盤，非常に長い距離を爆弾を持ったまま飛ばなくてはならないので，なかなかむずかしいミッションです。

とくに最初の山越えから自由の女神にかけての対空砲の攻撃は鬼のようだ。

ミッション15データ

背　景　色	青
画　面　数	16
ブ ロ ッ ク	2
ターゲット	司令部
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	0
気　　　球	0
目標攻撃数	32～／16～／1

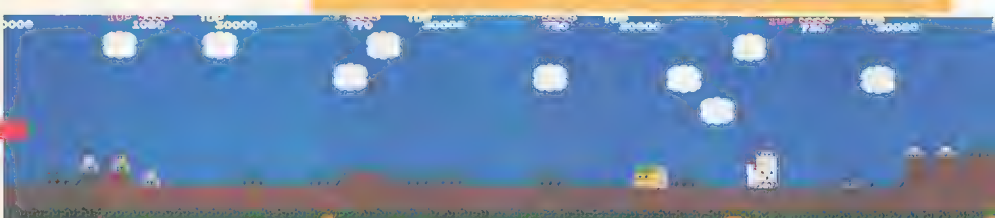
第1ブロック





◀はじまってしばらくは、なんにもないので、太陽にでもいたずらしながら山に突入だ







◀前のと同じパターンでいけるだろう。地上物を撃ちながら進む手もあるが、かなりむずかしいぞ



▲前方から3機編隊がくるので，前もって1番上の1機の座標を撃ちながら進んでいよう



◀GET THE BOMB! この爆弾を取るときは、手前の木を超えたら、すぐに下に逃げること。後方から敵機が2機くるんだ。ボヤボヤしてると一巻の終わりだぜ

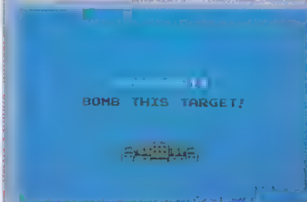
MISSION 14

すべてのミッション中，一番短いミッションで，わずか5画面の長さしかありません。ターゲット以外のキャラクターは，一つも登場しないのも異色と言えます。

飛行中，画面にせわしなくメッセージが現れるのが楽しいですね。

ミッション14データ

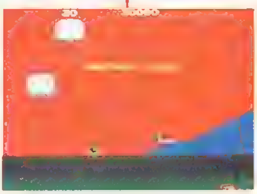
背景景　色	赤
画　面　数	5
ブ ロ ッ ク	1
ターゲット	工場
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	0
気　　　球	0
目標攻撃数	0／0／1







◀GET THE BOMB! 飛行基地から飛び立ったとたんに、この表示。しかし、かんじんの爆弾が画面に現れたときには、この表示は消えてしまう



◀ハーフウェイ・ポイント 2画面進んだだけで、これだもんな。画面の表示はめまぐるしく変わっていく



◀TAKE OFF! さて最短ミッション・スタートだ!



◀ミッション・ターゲット接近。この工場以外には、このミッションに敵は登場しない



◀LAND HERE! やったぜ命中というわけで、もう飛行基地が見えてきた





◀山の終わりでは、高射砲の間をぬって、一気に下降すれば、高射砲を撃つのにぎりぎり間に合うぞ。こうしないと連続的にダメージをうけてしまって、一気に耐久力が落ちてしまうのだ



▲その後は，すばやく2ドット撃ちで，対空戦車を撃破，間に合わなけりゃ宙返りで逃げろ



◀スカートをめくりながら、宙返り撃ちで応戦だ。う〜んちょっと罪悪感が。そうそう大事なことを忘れてた。このミッションでは、ハーフウェイ・ポイントの表示がされないので注意



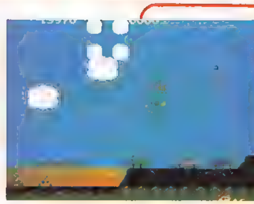


◀やったぜ命中！ ありゃ、撃たれちゃった



◀LAND HERE！
この面から最後の敵機がしつこくなるので、まちがえてぶつからないように

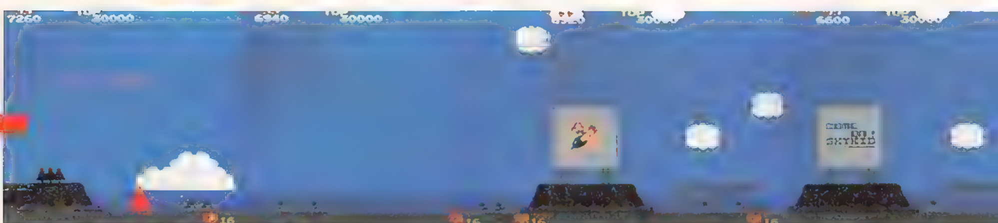


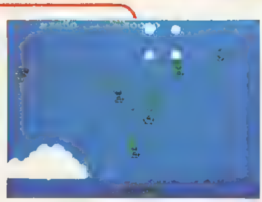


◀右からの2機と対空戦車に気をつけつつ、一気に降下宙返りで低空に入れ。このときに、対空戦車を1台撃つぐらいの芸はほしいな



◀この2台の対空戦車は確実に2ドット撃ちで撃っておきたい。敵機にも気をつけないと…





◀高射砲をよけながら気球部隊を上から攻撃。逆に低空を飛んでボートを撃って気球を下から攻撃してもいいだろう



◀GET THE BOMB！
爆弾を取ったらすぐに低空に入ること





◀ターゲット接近。3機編隊の一番下の座標に合わせて飛ぶと安全だ



◀しばらくの間画面の右上のはじを飛ぶといいだろう。飛びながら、右から飛んで来る敵機を小刻みな動きで撃てばいい

MISSION 16

スカイキッドDXのなかで，ベスト5にはいるむずかしい面です。地上，海上の敵を中心に攻撃パターンを組むようにしましょう。ターゲットの数は三つもあり，うまく攻略すればかなりかせげるミッションです。最後の二つの山越えが最大のポイントとなります。

ミッション16データ

背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	司令部＋2
潜水艦	1
偵察爆撃機	2
気球	2＋4
目標攻撃数	60～／40～／3



第1ブロック





◀まず3機編隊が前方からやってくるので，一番上の1機の座標に合わせて一気にせん滅だ。そして上空にあがり，つぎの3機を上から撃つといいだろう

第2ブロック▼

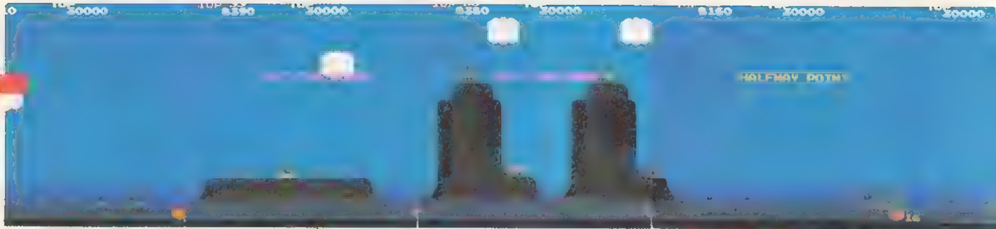




◀COME ON／ SKYKID
この場面も意外に激しいぜ。宙返りを多用するか，看板の手前の下でねばって切り抜けろ



◀橋の上では，基本的にギリギリを飛べば安全だ





◀GET THE BOMB!

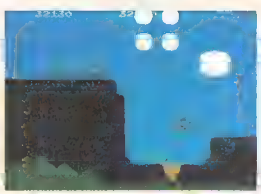


◀ハーフウェイ・ポイント戦艦を撃沈しつつ山越えだ。爆撃機と高射砲の2重攻撃に注意

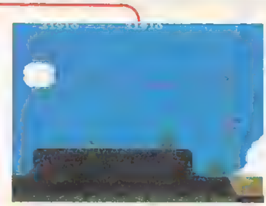




◀やっとのことでターゲット登場。このあとは高射砲を撃って山越えて終わりだ



◀写真のように高射砲を撃ったあと，戦車を下から突きあげるように撃て。うまく撃てないときは，死あるのみ



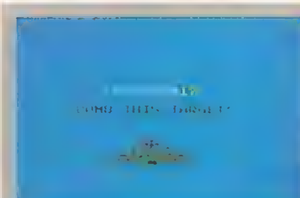
爆弾を取る前に後方のヤツを宙返り撃ちで一掃しておこう。これ大事！

第1ブロック





▲宙返りで戦車の弾をよけながら撃て。このミッションでは，このワザを多用するので，タイミングをつかんでものにしよう。またビル街の直前は下から撃ちあげて敵機を仕末しよう



MISSION 17

ミッション16に続いてなかなか長いミッションです。前半はビル街が続くので，敵機の出現場所は確実におぼえて対処しましょう。

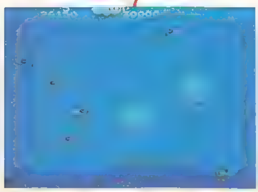
この面はミッション・ターゲットの前の爆弾の取りかたがポイントとなります。

ミッション17データ

背　景　色	水色
画　面　数	30
ブ ロ ッ ク	4
タ ー ゲ ッ ト	司令部＋1
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	2
気　　　球	2＋7
目標攻撃数	70～／30～／2

第3ブロック▼

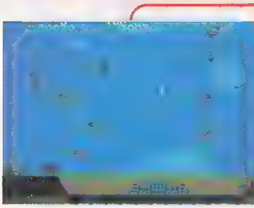




◀低空を飛びながらチャンスを見て空中の敵を撃て。少くとも6割は撃てるよ

第4ブロック▼





◀爆弾投下！このあとフルに動きまわって、すべての敵を撃ちまくれ



◀敵機を下から撃ちあげながら少しずつ上昇していくと、なんなく上空まであがれるはずだ



第2ブロック▼



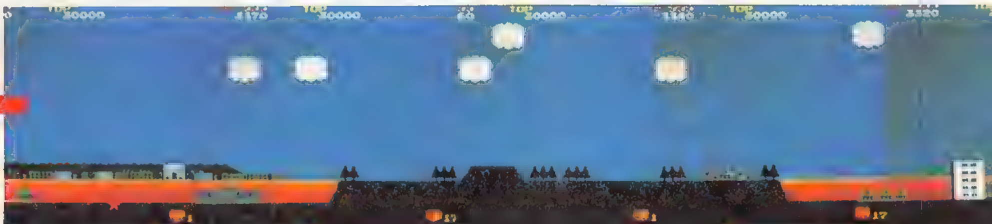


◀第2ブロックの最初は、必ず対空戦車を撃って地上付近を飛ばないと爆弾を取るのに苦労してしまう



◀気球部隊は上から撃ちくずすといいだろう。また高射砲は宙返りで右下を撃って壊せるぞ

第3ブロック▼





◀ターゲットを爆撃したら、急降下して戦車をねらえ



◀ハーフウェイ・ポイントターゲット登場



◀ここは安全に、地上物を撃たずに弾をかわそう

第4ブロック▼





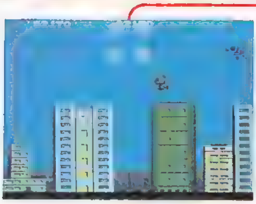
◀ひたすら逃げて上空を飛ぶべし。爆弾を落としたらもともこもないよ





◀この高射砲は撃って、宙返りで敵機の後方にまわり込もう





◀このぐらいの高さを飛べば高射砲と敵機に対して安全だ



◀GET THE BOMB! 爆弾を取ったあとは、パラシュートを撃ってかせぐしかない





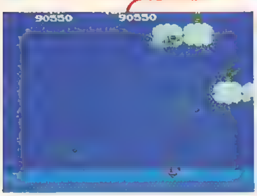
◀GET THE BOMB! これがポイントの場所。タイミングを見ながら宙返りして爆弾を取ろう





◀やっと飛行基地に到着だ。つぎはいよいよミッションX4だぞ

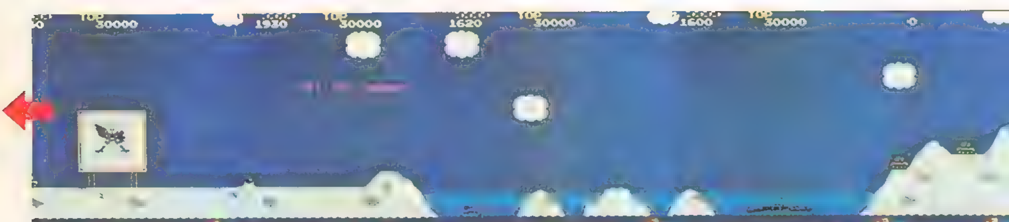


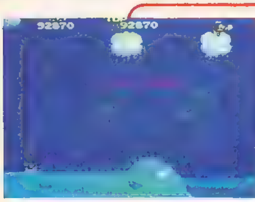


◀ここは海面付近を飛んで、宙返り撃ちを多用して進め

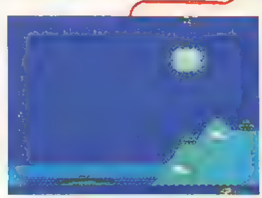


◀写真とは関係ないけど、発売された物のミッションX4にはミッション・ターゲットの空母が登場しなかったんだ。なかには登場するバージョンもあったようだけど





◀GET THE BOMB! 空中物が多いので注意!



◀これが問題の空母。撮影に使用したのは、空母が登場するバージョンです



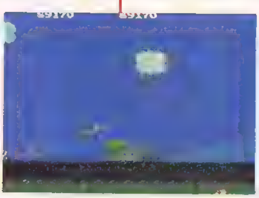


◀気球部隊が現れたら、飛行基地はもうすぐだ。高射砲との混合攻撃には気をつけて



◀ターゲットは司令部だ。上空からなのでタイミングに気をつけろ





◀まずは、空中物がないので地上物を撃って進もう





◀GET THE BOMB!

MISSION X4
(DXのみ)

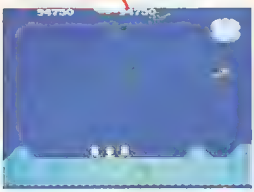
スカイキッドDXでミッション19に続く第2の難関です。30画面におよぶ長いミッションなのに、一つのブロックで構成されていて、面の区切りがないのです。つまり、スタートしてから必ずノーミスで（墜落しないで）飛びぬかなくてはならないというミッションなのです。

ミッションX4データ

背景色	青
画面数	30
ブロック	1
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	0
気球	2＋7
目標攻撃数	45～／20～／2







◀タイミングをみて宙返りし敵機をよけろ。この場所は意外にむずかしいぞ



◀この気球は上から攻撃すれば楽

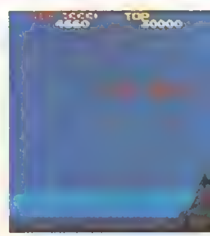


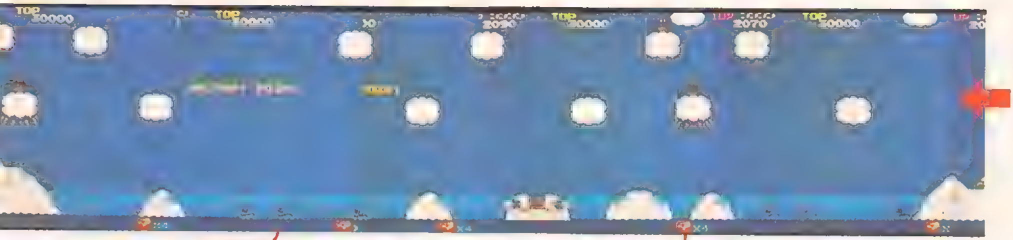


◀橋上でめずらしく後方から低空で敵機が来るので上にかわせ



◀なんてことはないよくある配置だ。すばやく2ドット撃ちで撃破





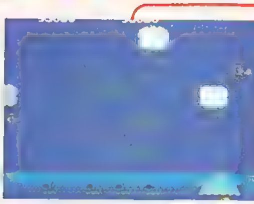


◀ハーフウェイ・ポイント



◀上の雪坊やの雲を抜けてすぐ爆弾を落とせば、ちょうど氷山基地に当たります





◀写真の高さで撃ちながら、宙返りで弾をよけていると楽に抜けられるぞ





◀LAND HERE! ペンギンのお出迎えで長かった1ブロックも終わり





◀看板のキャラクターをだしたあとは、宙返り撃ちで高射砲を撃とう



◀宙返りで撃ちながら進めば、安全に橋までいけるぞ

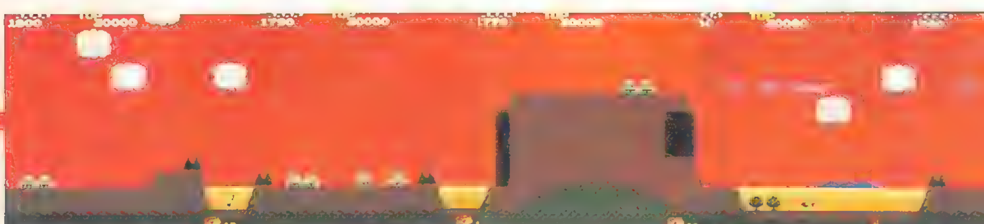


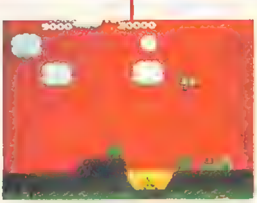


◀高射砲は撃てるかぎり撃っておこう



◀GET THE BOMB!





◀しかし、本当に後半にしては簡単な面だね。でも爆弾だけは、落とさないように



◀GET THE BOMB! ほとんどなんのじゃまもなく取れるので、右上だけに気をつけて

第1ブロック





◀すばやく下の2機を撃って勲章をだせ

第2ブロック▼

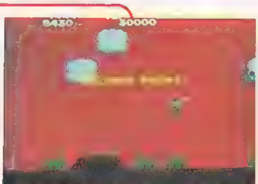




◀3機を撃ちながら、すばやく高射砲を撃って、対空戦車は2ドット撃ちだ

第3ブロック▼





◀ハーフウェイ・ポイント



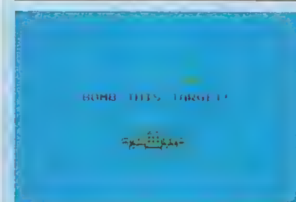
◀ターゲット登場。じゃまはないので落ちついてねらえ

MISSION 18

後半6ミッションの中では，一番難易度の低いミッションです。それというのも，長さのわりに迎撃気球が一つも登場しないので，混合攻撃が少ないというのが理由の一つといえるでしょう。看板も多いので景色にもあきません。

ミッション18データ

背景色	赤
画面数	31
ブロック	4
ターゲット	工場＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃機	45～／30～／2



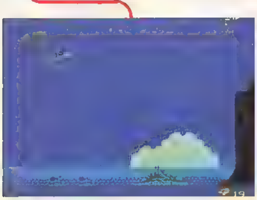




◀かせぎたい人は、このようにして対空戦車を撃とう







◀戦車を下から撃ちながら山を越えると、ターゲットの戦艦が隠れるように配置されているぞ



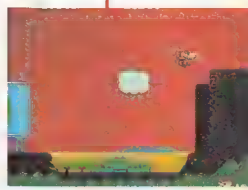
◀うまく気球の死角に入りながら下から撃ち、高射ボートは横から撃とう

第4ブロック▼

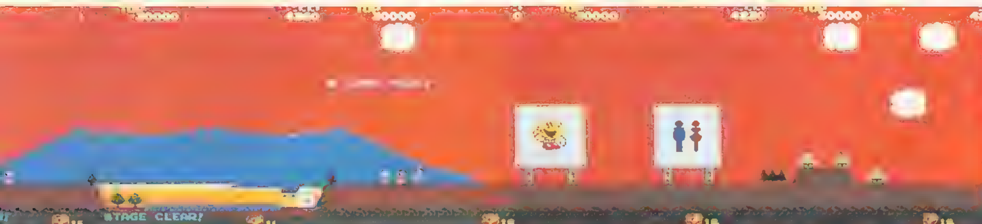




◀ここは、後方からの敵機に撃たれないように、思いっきり前にでて看板の上で宙返りだ



◀山のすぐ後方にターゲットの工場がある。こいつは山の端を目印にすれば、けっこうねらいやすいだろう





◀この面の最後の看板地帯では後方から来る敵機にうまく対処しながら前後してボーナス・キャラをだそう

第1ブロック





◀GET THE BOMB! いきなりこれだ。まずは気球を撃ってから



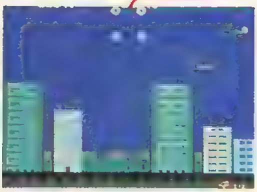
MISSION 19

でた〜っ，超長距離ミッション。プレイヤー泣かせのその長さは，画面をそのままつなぐと20メートル以上になってしまいます。地形も海あり山ありビル街多数ありと変化に富み，難易度も非常に高いといえるでしょう。墜落したときにもどる距離も長いゾ！

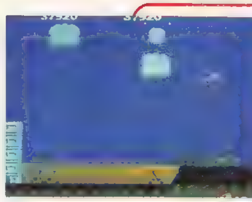
ミッション19データ

背景色	青
画面数	70
ブロック	4
ターゲット	司令部＋3
潜水艦	2
偵察爆撃機	4
気球	7＋7
目標攻撃数	99／99／4

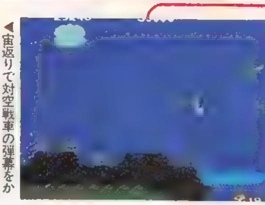




◀ビル街では、だいたいこの高さを飛んでいれば比較的安全。爆撃機は宙返り撃ちで撃とう



◀宙返りで対空戦車の弾幕をかわし、左の二つの高射砲を撃つといいだろう



◀上陸したら高空に回避





◀勲章登場。ここからつぎの看板までに上昇するタイミングがポイント

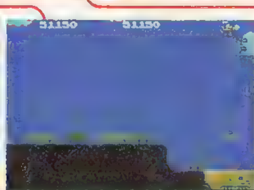


◀つぎの海は低空を飛びたいので、ここで強引に低空に入ろう





▲爆弾を持とうが持つまいが，ここは2ドット撃ちで低空を飛ぶのが一番楽だ



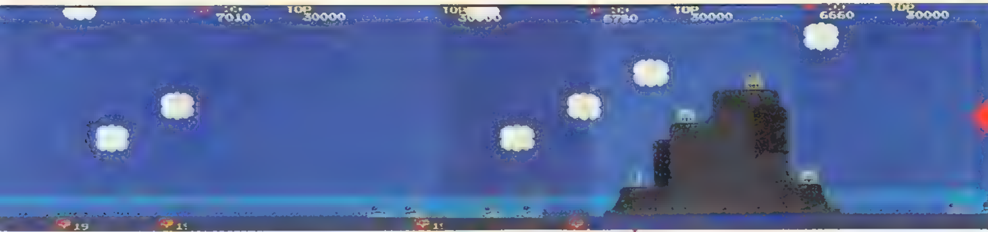
▲写真のように爆弾を持ったときに上空にいってしまうともうパニックだぜ

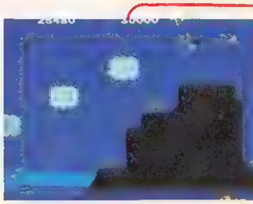


▲なんとかして対空戦車と高射砲だけ撃っておくとあとが楽だ



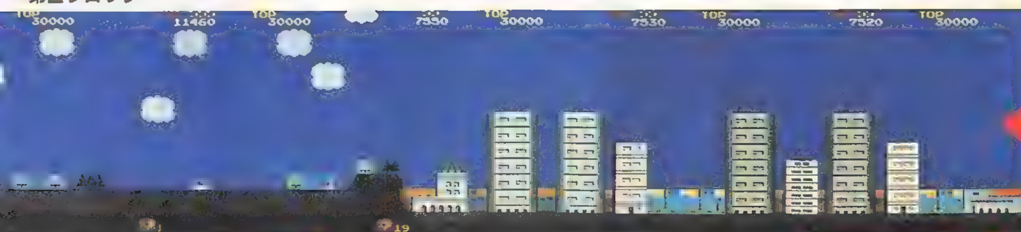
▲GET THE BOMB／対空戦車を撃ってから取りたい





◀後方から来る2機を撃ったら下降宙返りで中空の安全地帯に入れ。しかし直撃を受けやすいので注意

▼第2ブロック



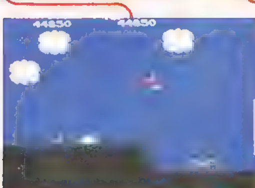


◀GET THE BOMB！ すばやく対空戦車を撃て



◀この高射砲を撃ったら、宙返り撃ちで敵を撃て





◀右の対空戦車のスキをついて左の対空戦車を撃とう。撃った瞬間に上昇宙返りで逃げろ



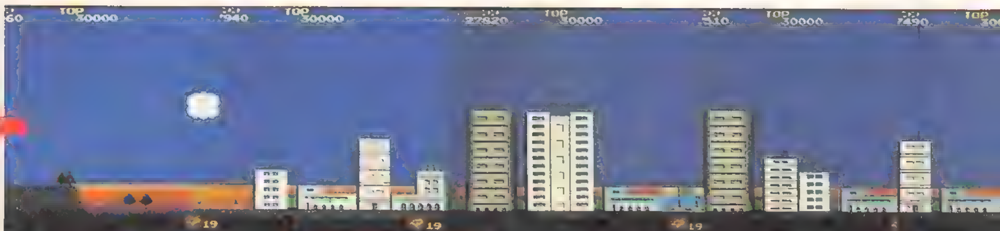
◀やばい！ 爆弾落としてきちゃったよ。本来は、このターゲットを爆撃するのに！

第3ブロック▼





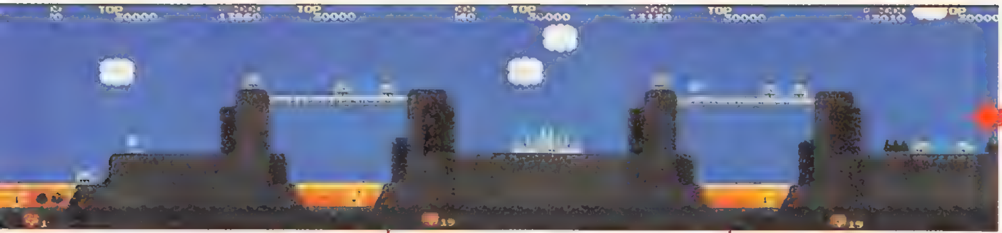
◀上のほうの気球だけ撃ったら高射砲は宙返りでよけよう





◀上空の3機を撃ったら、左の高射砲だけ撃って左へぬけろ







◀ターゲットを爆撃したら（写真はしてない）、すきをみて低空に入って橋ぎりぎりを撃ちながら進もう



◀わけがわかんなくなったら、タイミングをみて宙返りをすれば意外によけられるものだ





◀ここは、爆撃機の弾をうまくかわしてパラシュートでかせぎたいね



◀やっと第3ブロックにたどりついたぞ。すばやく高射砲を撃って進め





◀パックマンの看板を過ぎたら第3ブロック最後のビル街のはじまりだ





◀GET THE BOMB！このボムは絶対逃がすな

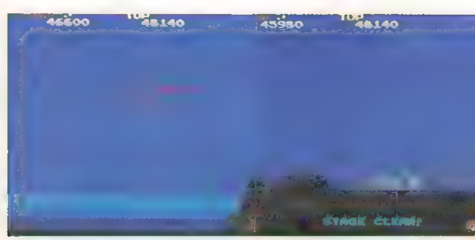


◀ここは上空を飛んだほうが安全





◀やっとミッション・ターゲットにたどり着いた。高射砲をすばやく撃ってつぎの山に突入だ



第4ブロック ▼





◀いよいよ、第4ブロックに突入。ここは強引に低空に入ってかせごう。戦車の弾は宙返りでかわせ



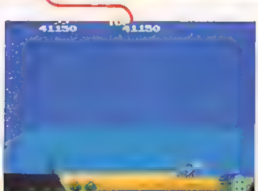


◀ここでは前にでて看板の左にすぐ入ってしまおう



◀よくあるパターンだけど爆弾を持ってるから戦車の弾は上によけてかわすしかない





◀異常に長かったミッション19も、やっと終わりだ。この面さえクリアすれば、最終ミッションは近い

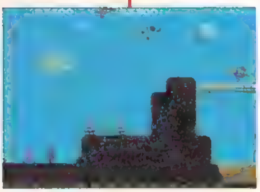


◀最後の山を越えたらあとは、この混合攻撃だけだ。気球に気をつけながら高射砲を撃って切り抜けろ

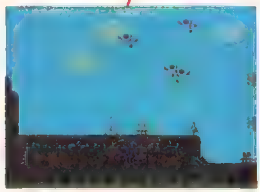


◀戦車は下から撃ってもいいし上昇宙返りして上から撃ってもいいぞ

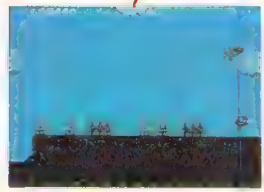




◀上空の2機をやりすごしたら上空に逃げて、高射砲もかわせ



◀すばやく木の左に入って右から来る1機を宙返り撃ちだ



た。すべての地上物を撃つこと。空中はそんなに手ごわくないよ





◀ターゲット接近。爆弾を無理に取らなかった場合は無視するしかない

第3ブロック▼





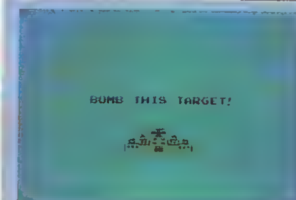
◀ハーフウェイ・ポイント

MISSON 20

さすが最終ミッションの前にふさわしく，たいへん難易度の高いミッションです。とくに地上攻撃が激しく，前半の地上の敵の配置は，鬼のように撃ちにくくなっています。このミッションでは，とくに橋や山の直前の難易度が高いので注意すること。

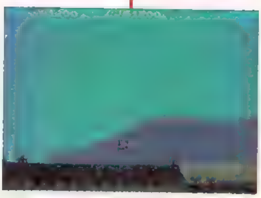
ミッション20データ

背　景　色	水色
画　面　数	32
ブ ロ ッ ク	4
ターゲット	司令部＋2
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	1
気　　　球	3＋8
目標攻撃数	60～／60～／3



第1ブロック

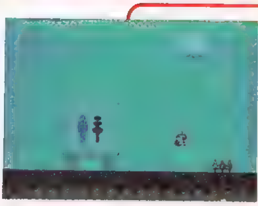




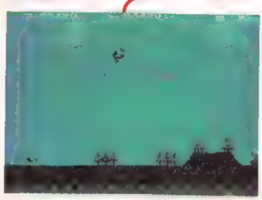
◀前方の戦車の弾に注意。撃たれたらそく死だ

▼ 第2ブロック

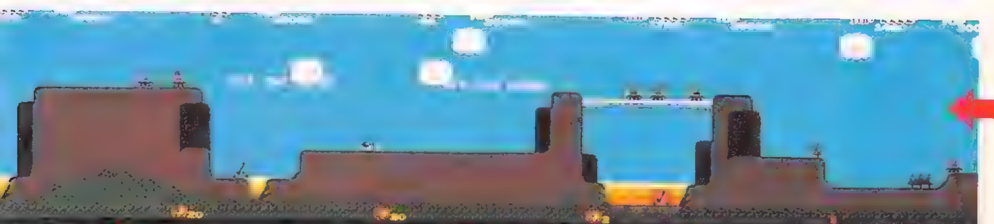


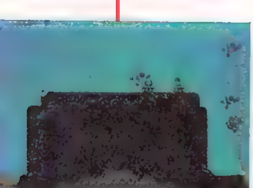


◀これぞ爆弾宙返り。チャンスは1度だけしかない

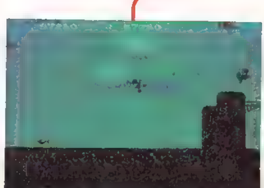


◀GET THE BOMB!





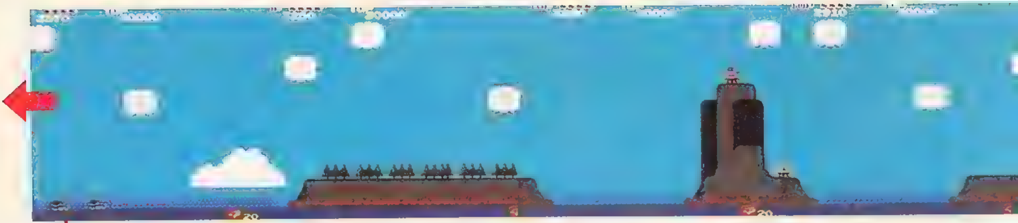
◀戦車を下から撃たなくてはいけない。これに失敗するともとこもないぞ

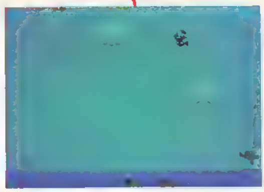


◀GET THE BOMB!爆弾を取る前に右からの敵機を撃っておくこと



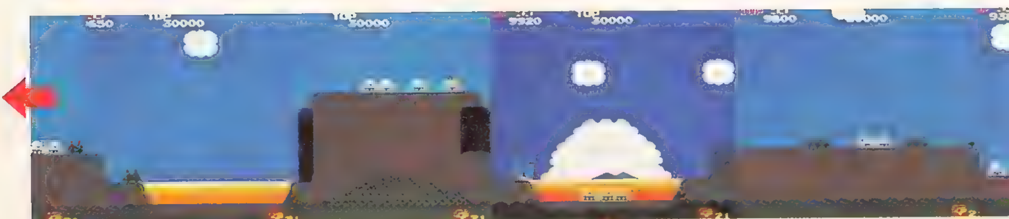
◀またまた橋に突入。敵機が後方からくるので注意

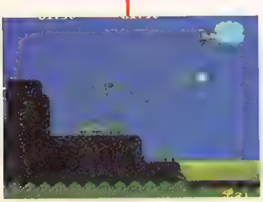




◀爆弾を取ったあとは、適当に上空へ逃げれば安全だ



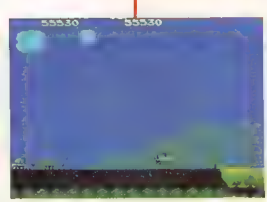




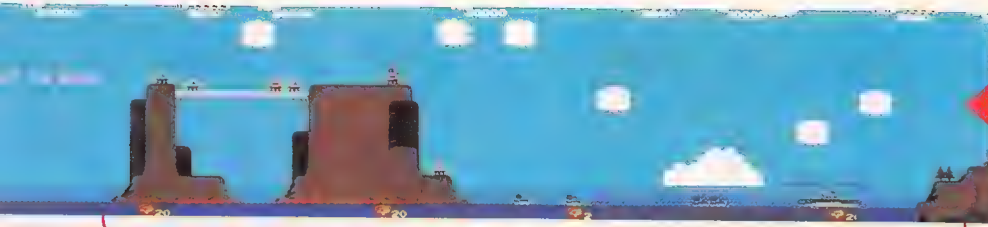
◀またまた2ドット撃ち。こいつを撃てないととても危険だ

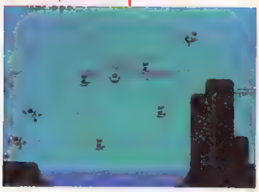


◀ここが最大の難関。上方の気球を撃って戦車をすばやく撃とう。対空砲は高度でよけて進もう

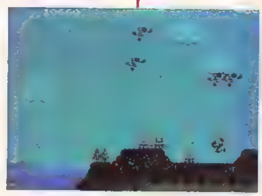


◀まずは四つの地上物を攻撃



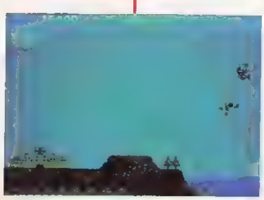


◀GET THE BOMB! ここはすごくむずかしいけど、この爆弾を取らないとミッション・ターゲットを破壊することができない。すばやく気球を撃つしか方法はない



◀上空は激しいから、地上物をすべて撃ちながら進むこと。ターゲットが登場するぞ





◀ターゲットである司令部が地上のはじめにあるぞ。もう、このミッションの終わりも近い

第1ブロック



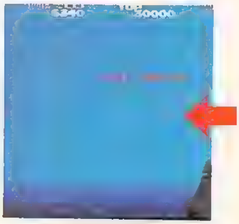


MISSION 21

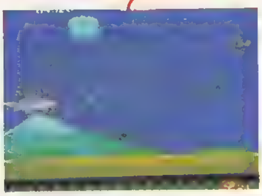
いよいよ最終ミッションです。いきなり最初の山の前が，非常にむずかしいです。途中1度空中戦艦が登場しますが，ここでは11面と同様に倒すことはできません。これが最後のミッションですから，気合を入れてプレイしましょう。

ミッション21データ

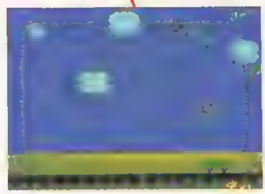
背景色	青
画面数	32
ブロック	4
ターゲット	空中戦艦＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	2
気球	6＋11〜14
目標攻撃数	50〜／40〜／2





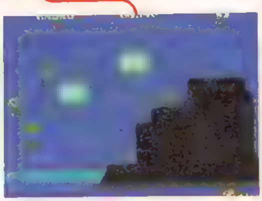


◀空中戦艦登場。弾幕をよけながらすべて敵を撃つことができる

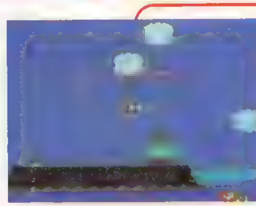


◀爆撃機が登場。パラシュートでかせぐ余裕がほしいね



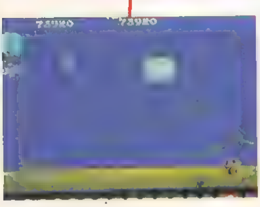


◀ここもまたむずかしいシーンだ。高射砲をよけながらすばやく一番上の気球を撃たないと爆弾を落としてしまうことに…



◀GET THE BOMB!

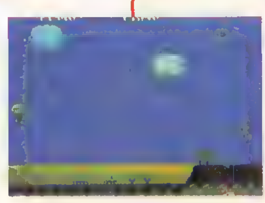




◀空中戦艦が登場。後方から来る敵機のスキをついて上空にあがろう



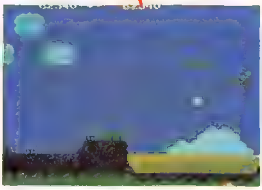
◀GET THE BOMB! 気球をすべて撃ってから取るといい



このシーンは上から気球を撃ったほうが確実に安全だ

第2ブロック▼





◀気球で500点を取ったあとは、地上物3台を攻撃

第3ブロック▼





◀ハーフウェイ・ポイント



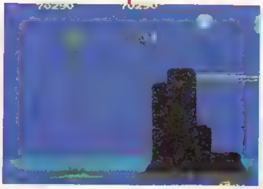
◀ここはかせぎどころ。すべての地上物を撃とう

第4ブロック▼

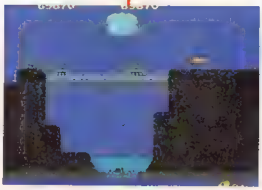




◀いよいよ最終ブロックに突入。あとは空中戦艦を破壊するのみ



◀気球を撃ちながら、空母を撃破！ のはずなんだけど爆弾を落としちゃったよ

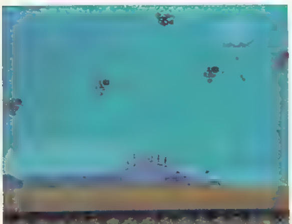


◀思いきって山ぎりぎりの高さに合わせないと対空戦車に弾が当たらないので注意

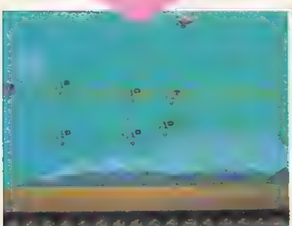


エンディング

ミッション21の戦闘を終わり，空中戦艦を撃破すると，長かったスカイキッドのプレイも終わりとなります。



▲さあ，あとは艦橋部分に爆弾を命中させるだけだ



▲君はみごとに最後のミッションを成功しました(写真はスカイキッド)



▲最後にすべてのキャラクターが消えてゲーム・オーバーとなります

ミッション21のバトル・レポートの下には，どこかで見たような言葉が表示されています。そしてエンディングでは，パックマンが手を振りながら，君の健闘をたたえてくれます。

このエンディングでは，スカイキッドとデラックスのどちらの場合でも，スカイキッドのメインBGMが1ループ流れます。スタッフの名前を見ると，なにやらふざけた名前ばかり載っていますね。私は，この軽いエンディングが非常に気に入ってますが，君はどうでしょうか？

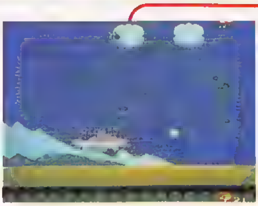


◀バトル・レポートには，ドリフのネタが…。宿題終わったか？



◀これがエンディング画面。パックマンがかわいいね





◀上空にあがったら、空中戦艦が低空にいったときに、弾幕の上にすきができるので真上に入ろう。あとは艦橋に爆弾を投下するだけだ

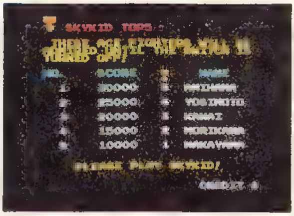
エクステンドについて

ゲーム・オーバーとなったときに，スコアが5位以内に入ると8文字のネームを登録することができます。スコアの右には，ミッション・ターゲットの爆撃数が表示され，成績がわかるようになっています。上の文には，「これらのエース・ファイターたちは，スイッチが切られるまで称賛されます」と，書いてあるようです。

スカイキッドの初期ネームは，アイドルの名前のようだし，デラックスでは，今は解散してしまったセイント・フォーのメンバーの名が入っています。



▲このときの音楽がすごくいいんだよな



▲スカイキッド



▲スカイキッドDX

コンティニューについて

スカイキッドでは，コンティニュー・プレイが可能で，ミッション3以上に行って終わった場合，20秒以内にコインを入れて，ショット・ボタンを押しながら，1Pボタンを押すと，終わったミッションの最初からプレイを再開することができます。

ハイスコア・テーブル

スカイキッド（およびDX）には，プレイヤー数とエクステンド・スコアの設定にそれぞれ四つずつ設定があるので，それを表にしておきましょう。なお，プレイヤー機は，8機までしかストックされません。

エクステンド・テーブル

プレイヤー数：2，★3，4，5

エクステンド：FIRST	SECOND
★20,000	80,000
30,000	90,000
20,000	80,000 EVERY
30,000	90,000 EVERY

（★印が標準設定）

スカイキッドこぼれ話

★スカイキッドで海に向かって宙返りをすると海の下にもぐることがあり，海の中を進むことができる。

★キャラクター・オーバーで，気球，戦闘機，パラシュートがでないことがよくある。

★スカイキッドＤＸのデモで四つのボタンをたたくと，それぞれちがう音がでる。

2人同時プレイについて

スカイキッドは，ナムコがはじめて２人同時プレイを取り入れたゲームでしたが，ゲームの性格上，２人同時プレイゲームとしての完成度は，いまひとつ高くなかったようです。

その後トイポップを発売し，その２人同時プレイのゲーム性および完成度は群をぬくほど高いものでした。

その後，ナムコからは２人同時プレイのゲーム（イシターは除く）は発表されていませんが，また近いうちに登場してほしいものです。

２人同時プレイでは，２人ならではの作戦性，２人のコンビネーションとおもしろみがいろいろありますが，なによりも２人でワイワイプレイするのは，非常に楽しいじゃありませんか。

２人同時プレイは，まだまだ開拓されていない可能性が多く残されている分野だと僕は思います。

★　★



HOPPING MAPPY

ホッピングマッピー





ホッピング・マッピーは,「ナムコ・システム'86(マザーボード・システム)」の第一弾として1986年のはじめに発表された作品で，ゲームマニアに大変高い評価を受けたマッピー(1983年発売)の続編にあたります。

前作のマッピーに登場したキャラクターがそのまま出演していること，各所にマッピーのフィーチャーを受け継いでいること，半立体的なフィールド構成などがこのゲームの特徴といえます。

また，各得点を徹底的に抑えたことは，当時のビデオゲームの方向性に対する反骨精神の顕（あらわ）れだったのではないでしょうか？

純粋なコミカル・キャラクター・ゲーム「ホッピング・マッピー」を今，あなたへ――。

発売年月：1986年３月

「ストーリー」



ユーモラスな猫“ニャームコ”と無邪気(むじゃき)なその子どもたち“ミューキーズ”は，あいかわらずのいたずら好きで，ねずみのおまわりさん“マッピー”を困らせています。

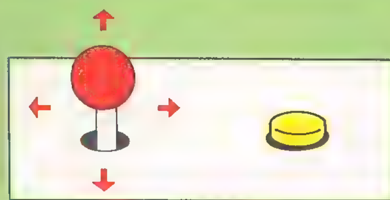
ニャームコたちは，いたずらして盗んできた物を，今まではニャームコ屋敷に隠していましたが，正義感に燃えるフレッシュポリス・マッピーにことごとく見つけられてしまったので，今度は外へ持ちだしました。屋外にさらしておいたら，よけい見つかるって？その辺はニャームコの浅知恵と笑ってやってください。

さあ新兵器ホッピングを駆って品物を取り返せ！ マッピーが帰って来たぞ！

「がんばれマッピー、盗品を取り返せ！」

基本ゲーム内容

《第1図》ホッピングマッピーのコントロール・パネル



4方向レバーでマッピーを上下左右に操作して，ニャームコやミューキーズにつかまらないようにフィールド内のターゲットを取るゲームです。

マッピーはホッピングに乗って移動します。レバーを入れた方向にホップ（跳びはねる）し，加速ボタンを押している間は移動速度がアップします。

フィールドに散らばる8個のターゲットをすべて取ると1面クリアです。ターゲットの上にホップすれば取ったことになり，得点が表示されます。

また，ある条件を満たすと（あとでくわしく書くからね！） ?ボックス（びっくり箱）が出現します。この上にホップするとふたが開き，ゲームを有利に展開するための八つのアイテムが飛びだすので，一つだけ選んでうまく活用してください。

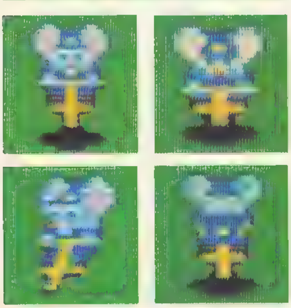
マッピーが，ニャームコ，ミューキーズ，ご先祖様のいずれかにつかまった場合に1ミスとなり，マッピーのストックが1匹減ります。ストックがすべてなくなるか，全面クリアした場合，ゲーム・オーバーになります。



マッピーとそのライバルたち

キャラクター・インフォメーション

マッピー〔MAPPY〕



正義感に燃える警察官。前作のときより少々太って不格好（ぶかっこう）になったような気もする。今回ホッピングに乗ってのお仕事は，運動不足解消のためとのうわさもある。

ニャームコ〔NYAMCO〕



他のキャラがみんなホッピングに乗っているのに彼だけ自力で跳びはねているのは，体重オーバーで合うホッピングがなかったため？ 跳びはねかたが，たしかに重そうだ。

ミューキーズ[MEWKIES]

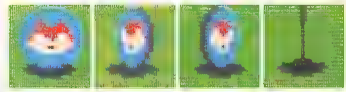
ニャームコの子どもたち。今回はホッピングに乗って庭を跳びはねまわっているのです。

また，猫の子だくさんというやつで，一体何匹兄弟がいるのかまったくわからないが，できのいい連中は前作で使い果たしたらしく，今回登場しているミューキーズは，マッピーを追いかける能力を待たないボケぞろいなのです。



ご先祖様

"HURRY　UP！"の警告がでてなおもラウンド・クリアせずにモタついていると出現するニャームコのご先祖様。いきなり地上に現れてひたすらマッピーを追い回す完全無欠の永久パターン防止用キャラ。



これを知らずしてプレイできない！

敵キャラクターの行動パターン

ニャームコ

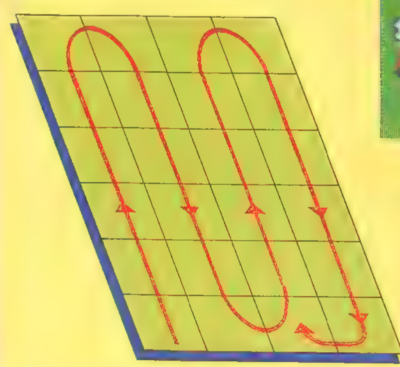
どの面でも同じ座標から同じ方向へ移動を開始し，フィールドを蛇行（だこう）行進します。

15マス跳ぶごとに座り込んで12呼吸分（速い呼吸8回＋遅い呼吸4回）の休息をとって息を整え，また動きだすのです。

また，この休息中ニャームコはまったくの無防備なので，マッピーが逆に上から踏みつぶすことができます（100Pts）。ニャームコは，つぶされてもつぶされても立ちあがって再度跳びはじめて，また15マスごとに休息をとるので，この100Ptsラッシュはご先祖様の出現まで繰り返すことが可能。

なお，前作のようにニャームコがターゲットのうしろに隠れるといったフィーチャーは存在しません。

《第２図》ニャームコの行動パターン





▲んぶ!!つぶしが気持ちいい。マッピーはニャームコにダメージを与えた

ミューキーズ

フィールドを縦に往復運動するタイプと横に往復運動するタイプの２種類がいます。

ラウンド・スタート時は必ず左方向か下方向に進みはじめる性質を持っていますが，スタート時，すでにフィールド左端にいる横移動タイプと下端にいる縦移動タイプに関してはこの限りでありません。

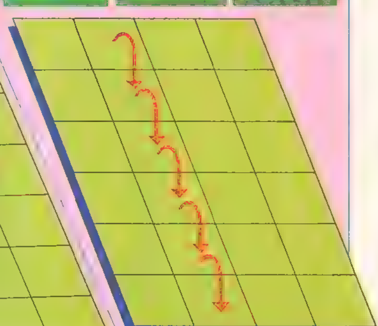


《第3図》ミューキーズの行動パターン(Ⅰ)▶
横移動タイプ



《第4図》ミューキーズの行動パターン(Ⅱ)縦移動タイプ





ターゲットの取りかたが高得点への道

ターゲットの紹介と取りかた

ターゲットは4種類のものが各2個ずつ，計8個あります。これらを全部取るとその面はクリアです。

一つターゲットを取ると，同種類のもう一つのターゲットが「おいでおいで」をします。これを取ると得点が2倍になり，さらにこれを続けると，3倍，4倍，5倍と倍率があがっていきます。

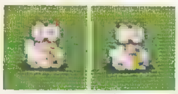
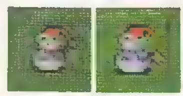
「おいでおいで」をしているターゲット以外のターゲットを取ると「おいでおいで」をしていたターゲットは止まり，そのターゲットには倍率は付きません。

また，八つのターゲットをA，A'，B，B'，C，C'，D，D'としたとき，A－A'と取って×2にした後，B，もしくはB－Cと取ってからD－D'と取ると×3は付きますが，B－C－B'，もしくは，B－C－B'－C'と取ってからD－D'と取っても，×2にしかなりません。つまり，ペアとペアの間に順番の崩(くず)れた1ペア分を挟むと倍率はあがらないということです。

実例※(　)内は得点

例1：きつね(10Pts)－きつね（10×2Pts）－招き猫（20Pts)－ダルマ(30Pts）－雪ダルマ（40Pts)－雪ダルマ(40×3Pts)

例2：きつね（10Pts）－きつね(10×2Pts）－招き猫（20Pts)－ダルマ（30Pts）－招き猫（20Pts)－雪ダルマ(40Pts）－雪ダルマ（40×2Pts)

ターゲット	 きつね	 招き猫	 ダルマ	 雪ダルマ
得　点	10	20	30	40

《第1表》ターゲットと得点表

あけてビックリマジカルBOX

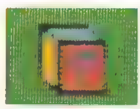
?BOXとマジカル・アイテム

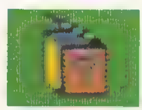
4n＋1面はきつね，4n＋2面は招き猫，4n＋3面はダルマを，ペアで取る（連続で取る必要はない）と，フィールドに?BOX（びっくり箱）が出現します。出現位置は常に画面の左から7マス目，上から3マス目です。その上にホップすると中から8個のマジカル・アイテムが飛びだし，フィールドをミューキーズのように縦方向もしくは横方向に各々バラバラにはね回ります。

このときマッピーが取ったアイテムに応じてさまざまな効果が現れます。ただし，1度に取れるアイテムは1個だけ。1個取ると残りは消えてしまいますが，1個も取らなければ，そのラウンド中ずっと残っています。

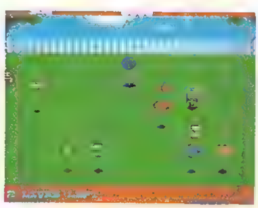
また，?BOXをだした以降にマッピーがミスる（敵に触れる）と?BOX（もしくはマジカル・アイテム）は消えてしまいます。

中身がでた後の空箱は50Ptsで，ターゲットの倍率があがっているときに取るとそれを受けてさらに倍率をあげてくれます（例：それまで×4のときに取ると50Pts×5となり，さらにつぎのターゲットをペアで取ると，それは×6にあがっています)。また,「おいでおいで」をしているターゲットがいるときに取っても「おいでおいで」が止まることはありません。


▲これが?BOX。残しちゃ大損だよ

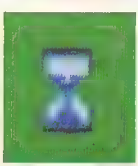

▲空(から)になった?BOX


◀箱が開いた！奇跡を起こせ！ちがうってゆーに


◀アイテムが散ってしまった後。アイテムの散りかたはランダムだ

ハつのマジカル・アイテムとその効果

青い砂時計
(サンドグラス・オブ・ポーズ・ブルー)



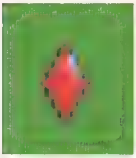
数秒の間，マッピーが時の流れから抜けだし，ニャームコとミューキーズが動かなくなります。この間は触れてもミスになりません。

ピンクの砂時計
(サンドグラス・オブ・ポーズ・ピンク)



青い砂時計とほぼ同じですが，こちらのほうが少し効力が弱く，ニャームコを止めることはできません。

赤いダイヤ
(ダイヤモンド・オブ・ルーレット・レッド)

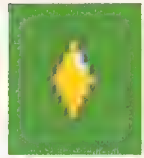


取ると一時プレイモードから抜けだし，画面に3ケタの数字が回りはじめます。ボタンを押すと数字は止まり，そのとき表示された数字がそのままボーナス・ポイントになります。



▲赤ダイヤでスロットマシンが！

黄色いダイヤ
(ダイヤモンド・オブ・ルーレット・イエロー)



赤いダイヤとほぼ同じですが，こちらのほうが少し安く，回る数字は2ケタです。



▲黄ダイヤは2ケタのスロットマシン

赤いハート
(ハート・オブ・カウンターアタック・レッド)

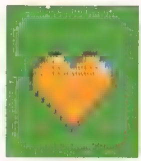


パワーエサです。一定時間ニャームコとミューキーズが発光するので体当たりでボーナス点を稼いでください。

ただし，発光中でも休息しているニャームコは一律100Pts（踏みつぶした点数）です。

オレンジのハート
(ハート・オブ・カウンターアタック・オレンジ)

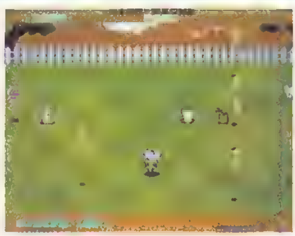
赤いハートとほぼ同じですが，こちらのほうが少し効力が弱く，ニャームコには効き目がありません。



《第2表》ハートを取って敵を倒したときの得点

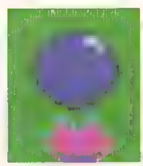
数	1	2	3	4	5	6	7	8～
得点	10	20	40	80	160	320	640	765

▶爆突！マッピー・フルパワー！赤ハートで熱いクラッシュ・ウォーズがはじまる



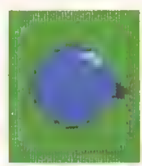
ただし，ラウンド3のみ例外で，? BOXを開けると中から「M・A・P・P・Y」の5文字が飛びだし，マジカル・アイテムと同じように画面を跳び回ります。これをすべて取るとマッピーが1匹EXTEND(1UP)します。このゲームには，EXTENDは後にも先にもこれ1回のみで，規定スコア到達によるEXTENDも存在しません（設定変更をしてもこのことは変わりません）。

紫のボール
(パープルボール・オブ・スローモーション)

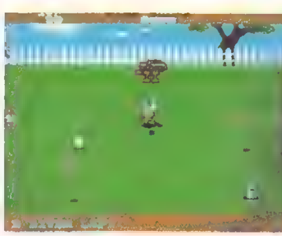


一定時間ミューキーズの動きが遅くなります。ニャームコには効き目がありません。

青いボール
(ブルーボール・オブ・ブランク)



スカ！ハズレ。取ると腹が立つ。他のマジカル・アイテムを消してしまう力だけはあります。





▶マッピーはストックが0になるまでは，どんな試練にも耐えるタフな勇者だ！でもEXTENDしとこうね

フィールドは昼，夕，夜と変化？

ラウンド構成

このゲームは4面を1周期として，4n＋1面は横9×縦6マス，4n＋2面は横13×縦6マス，4n＋3面は横16×縦6マスの広さのフィールドから成っており，4n面にボーナス・ラウンドがあります。

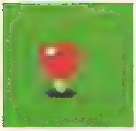
全31面をクリアするとエンディング・メッセージが流れ，ゲーム・オーバーとなります。

また，4n＋1面は昼，4n＋2面は夕方，4n＋3面は夜といったような配色になっています。

ボーナス・ラウンド

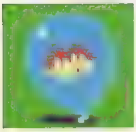
ボーナス・ラウンドの風船

赤風船



ボーナス・ラウンドでは，これをできるだけたくさん取ります。

ニャームコ風船



ボーナス・ラウンド中に何度か出現する高得点キャラ。

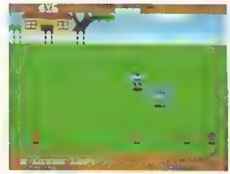
4ｎ面（4，8，12…）はボーナス・ラウンドです。

ボーナス・ラウンドBGMが流れ，画面が右から左へスクロールしていくので，ノーマル・ステージと同じ操作（4方向レバー＋加速ボタン）によって，フィールドに散らばる赤い風船とニャームコ風船をできる限りたくさん取ってください。多く取るほど風船1個あたりの配点は高くなります。

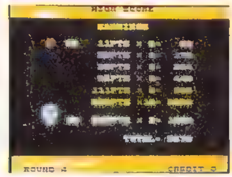
BGMが終わったとき，ボーナス・ラウンドは終了となります。また，マッピーが画面左端もしくは右端に行き過ぎて画面外にでてしまうと，その時点でも，ボーナス・ラウンドは終了となります。ただし，マッピーのストックが減ることはありません。

時間内に赤風船は約60個前後出現しますが，配置が決まっているのは最初の16個のみで，その後の出現座標は，それまでにどんなパターンで赤風船を取ってきたかによって変化してゆきます。ただし，どんな取りかたをしても絶対にすべての風船は取りきれない配置になっているので，できる範囲でもっとも多く風船が取れるようにしてください。

加速ボタンを押しっ放しにしておくことと，ムダなルートはたどらないことが原則です。



◀ボーナス・ラウンド／傷だらけのランナー・マッピーには前進あるのみ



◀ボーナス・ラウンドの結果発表。EARNINGSとは「かせぎ高」です。

《第3表》ボーナス・ラウンドの風船の配点

個　数	1～8	9～16	17～24	25～32	33～40	41～
得　点	11	22	33	55	111	222

※ニャームコ風船は一律500ptsです。

HURRY UP！

ラウンド・スタート後，しばらくすると"HURRY　UP！"と警告がでて，ミューキーズとニャームコの動きが速くなります。さらに一定時間たつと無敵のご先祖様が出現してマッピーを追い回しはじめます。

"HURRY　UP！"がでるまでの時間は，その時点ですでに取っているターゲットの数によって決まります。ラウンド・スタート後，約48秒経過した時点で，残りのターゲットが2以下の場合，"HURRY　UP！"になり，48秒の時点でターゲットが3以上残っていた場合は，2以下になった時点で数秒以内に"HURRY　UP！"がでます。もしくは残りのターゲット数が3以上でも，ラウンド・スタートから約1分40秒経過すると必ず"HURRY　UP！"がでます。

ご先祖様は常に"HURRY　UP！"から約24秒後に出現します。

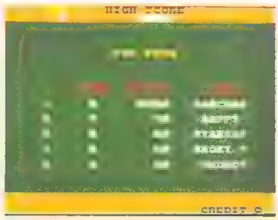


▲"HURRY　UP！"早くしないとご先祖様に"激的再会"!!

ハイスコア・ネーム登録

ゲーム・オーバーの時点で，そのスコアがベスト5に入っていると，ハイスコア・ミュージックが流れ，ネーム登録（7文字）ができます。

▶トップ5の初期設定。5位のNAMEでピンと来る人はナムコ通だね





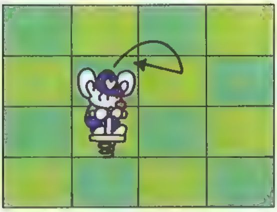
テクニックあれこれ

空中制御

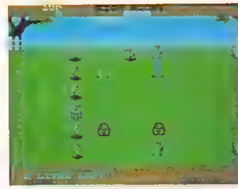
ホップ中にレバーを反対方向に入れると元の場所にもどれます。

このテクニックがとくに重宝されるのは，ミューキーズが，その進行方向に対して横２列以上並んで行進しているのをかわすときです。横に並んで進むミューキーズのすき間を抜けるときにこのテクを使うのです。

慣れてしまえばタイミング取りもいたって簡単です。加速ボタンは使わずにやりましょう。



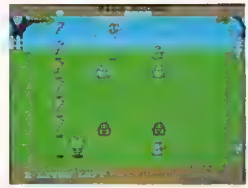
〈空 中 制 御〉



◀サッと軽やかに空中反転。タイミングさえ覚えれば，フフン♥どうかな？



▶FORMATION ATTACK!…一列に並んだミューキーズをかわすには…



◀ほうら，ほうら，かわしてるでしょう。わかったかな？

ターゲットを取る順番

これはテクというほどのものではありません。ターゲットを取る際，もっとも得点効率をよくするには以下の順番しかありません。

※(　)内は得点

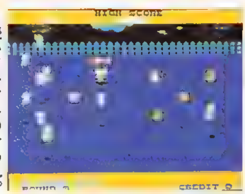
きつね（10）－きつね（10×２）－招き猫（20）－招き猫（20×３）－ダルマ（30）－ダルマ（30×４）－カラになった?ＢＯＸ（50×５）－雪ダルマ（40）－雪ダルマ（40×６）

注１：これは当然途中で?ＢＯＸを開けてあるという前提条件のもとで書かれています。

注２：ただし，空の?ＢＯＸだけは，２個の雪ダルマの間で取っても問題ありません。



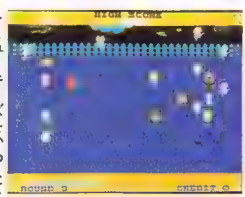
▼ターゲットは順番に取ろう。まずキツネの10Pts



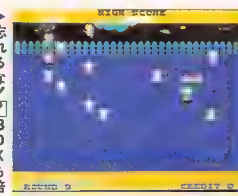
▶続いてキツネの片われ。×２だ！



▶ペアが呼んでる！う〜ん×４だぜ



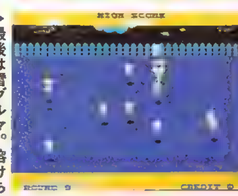
▶ミューキーズをかわして招き猫



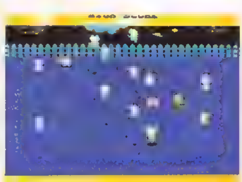
▶忘れるな！?ＢＯＸも倍率を高めてくれるぞ！50Pts×5＝250Pts！



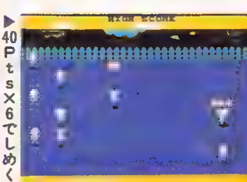
▶その下にもう一体の招き猫



▶最後は雪ダルマ。溶けちゃやだよ



▶ハイ，ダルマで30Pts



▶40Pts×6でしめくくり

マジカル・アイテムの取りかた

まずはBOXから飛びだした直後に，誤って取りたくもないアイテムを取らないようにしましょう。

基本的に，取る価値のあるアイテムは，赤いダイヤと赤もしくはオレンジのハートの3種だけといってよいでしょう。

あくまで目安に過ぎませんが，赤いダイヤなら最高999Ptsまで取れる可能性がありますが，ハートによってそれを越える点数をだすためには7匹（合計で1,270Ptsになる）以上の敵を倒す必要があります。

したがって，7匹以上の敵を倒す自信のあるラウンドではハートを，無理だと思ったら赤いダイヤを取れば大体まちがいはないでしょう。

もちろんその他のアイテムをうまく活用する，あなただけの攻略パターンを考えてみるのもよいでしょう。

ハートで倒した敵は，一定時間後復活しますが，その出現座標は各ラウンド・スタート時の初期設定座標と同じです。



▲ハートを取って大逆転／ここではキミの追いかけ能力が必要とされるぞ／追って追われて，はマッピーの基本さ／

ホッピング・マッピー㊙事項？

ホッピング・マッピーに入っている音は何種類かと聞かれて，「13種類だ！」と答える人が多い。たしかに使われている音は13種で，マッピーのようにゲームに使われていない音はない。だからゲーム・センターなどで，ゲーム台のテストをしている所なんかにでくわしても，とくに珍らしい音が聞けるわけではないので，じゃましないようにしようね。



ホッピングマッピーラウンド・マップ

このゲームは，こういうパターンでなければクリアできない，というか所はないのであまり込み入った攻略法はあえて書きません。マップの横の説明文は，ひと言ふた言程度になっています。マップ上の矢印はラウンド・スタート時に，それぞれのミューキーズが進む方向です。

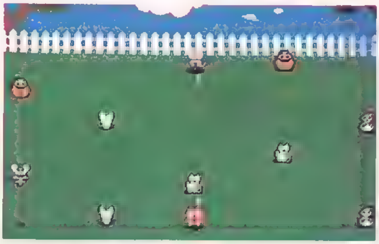
※M＝その面のミューキーズ数
　T＝その面でマジカル・アイテムを出現させるターゲット

ROUND 1

M＝1
T＝キツネ

親切すぎるほど簡単な面だ。
①ターゲットは順番に。
②マジカル・アイテムは赤いダイヤ。
③真剣に高得点をねらうなら,ターゲットを三つ以上残してニャームコを踏みまくる。それだけ守れば十分。

ニャームコは常に上に進みはじめ，まず左へと曲がります。よって以後の面では，ニャームコの矢印は省略します。



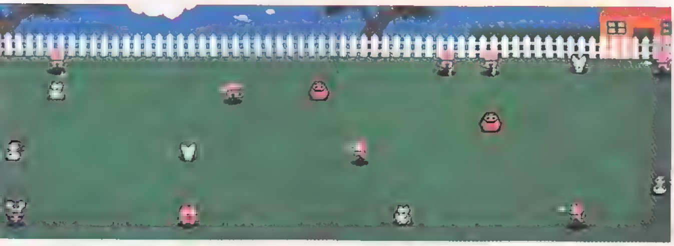
ROUND 2

M＝3
T＝招き猫

2面から画面がスクロールする。スクロール外から現れた敵にゴッツンコしないでね。



ROUND 3



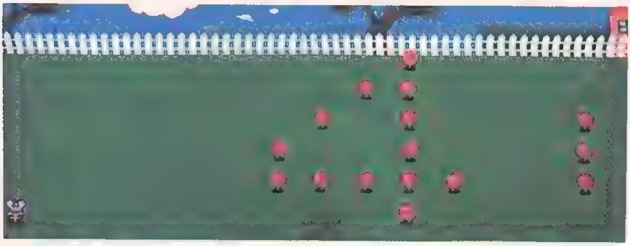
M＝7
T＝ダルマ

ミューキーズの数がいきなり増えるけど，とくに問題もない。

ただし，この面は一生一度のEXTEND面。?BOXを必ずだして確実にM・A・P・P・Yを取ろう。うっかり死んでしまってEXTENDをのがしたときの虚(むな)しさは，ほとんど言葉に表せません。

ROUND 4

BONUS★ROUND



さあ最初のボーナス・ラウンドだ！

赤風船が4の形を示している。これはラウンド4だから？う〜ん安易だ。

とにかく画面左右へのスクロール・アウトには注意して，加速ボタンは押しっ放しがいいよ。

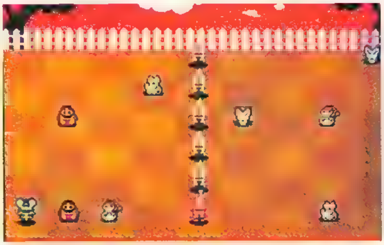
ROUND 5

M＝6
T＝キツネ

縦移動型ミューキーズが縦一列に並んでるなんてラッキー面！

タイミングを合わせれば，どのY座標からでもミューキーズの向こう側に抜けることはできます。

ここは赤いハートで快感を味わおう。



ROUND 6

M＝9
T＝招き猫

ミューキーズ同士の交差が増えてゲームらしくなってくる面。

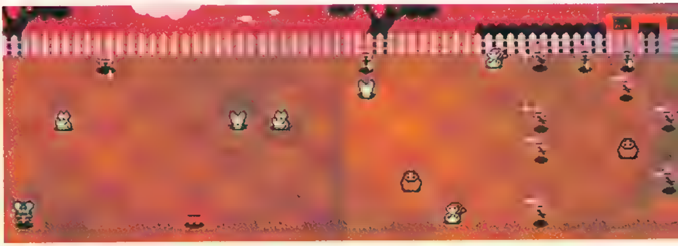
無理をせず，ミューキーズの来ない安全地帯を見極めて１個ずつターゲットを取っていこう。



ROUND 7

M＝11
T＝ダルマ

こんな経験はじめてさっ。何がはじめてかって，マッピーの絶対安全地帯（ミューキーズが絶対に来ない場所）のないはじめての面なのさっ。



ROUND 8
BONUS★ROUND

最初の６個はきれいに下から取っていけるね。それからこの面に限らないけど，ときどき風船が２個重なっている場合があるのでよく注意しよう。



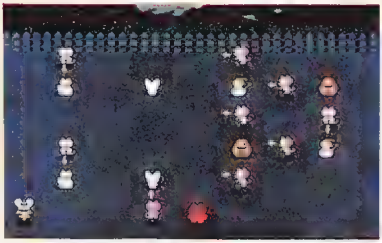
ROUND 9

M＝9

T＝キツネ

最下段が安全地帯だから慣れない人はそこで様子を見よう。

こんな狭い庭にこれだけ数がいるとうっとおしいな。こういうのを猫の額(ひたい)ほどの庭という。

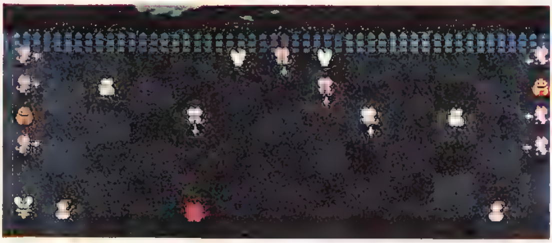


ROUND 10

M＝10

T＝招き猫

何がいやだってターゲットを順番に取るために，やたら行ったり来たりしなければいけない面。





ROUND 11

M＝11

T＝ダルマ

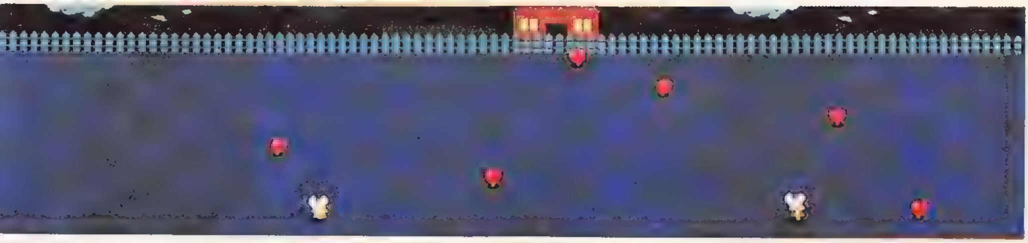
さあ，空中制御の必要な面がきたぞ。どうしてもできなきゃ，この面はまだ最上段に逃げる方法もある。



ROUND 12

BONUS★ROUND

たとえどんな取りかたをしても，風船がまばらで数が少なく，どうしても多くはかせげない面だ。ニャームコ風船は絶対に取りのがさないように！

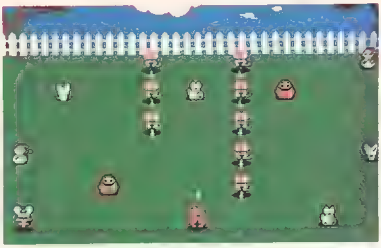


ROUND 13

M＝9
T＝キツネ

へ～ッヘッヘッ，そんなに俺に食べてほしいのかなってぐらい明らかに赤いハートでキメるための面。

真ん中の招き猫を取るタイミングだけちょっと気をつけて。



ROUND 14

M＝12
T＝招き猫

ちょっとミューキーズの時間差攻撃がうっとおしくなってきたけどだいじょうぶ，だいじょうぶ。

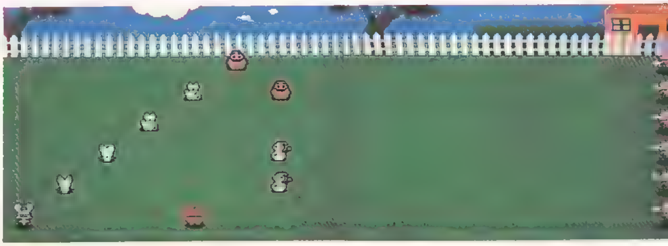


ROUND 15

M＝6
T＝ダルマ

ミューキーズが進行方向に対して横一列。これは空中制御でかわしたいところだ。

でも，ミューキーズがこっちに来るまでに速攻でクリアすることも可能。



ROUND 16
BONUS★ROUND

最初の6個は速攻で下から順に全部取れるよ。けっこうかせげる面だけど，複雑な配置なので最良パターンを見つけるのはひと苦労！



ROUND 17

M＝6
T＝キツネ
今度は速攻クリアは無理。
一応書いておくと空中制御を使わなくとも単にタイミングを見てミューキーズのすき間を抜けることも可能。



ROUND 18

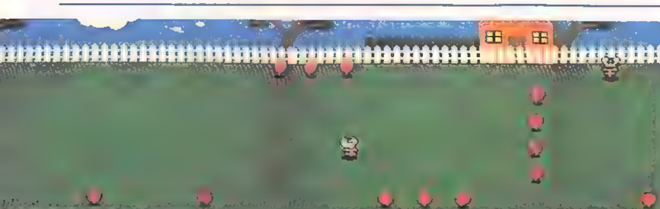
M＝12
T＝招き猫
X字クロス面。縦移動も横移動も１マスおきに動いているというのは案外くせもの。





ROUND 19

M＝14
T＝ダルマ
ミューキーズ同士の間隔はあいているけど絶え間がない。忙しや。





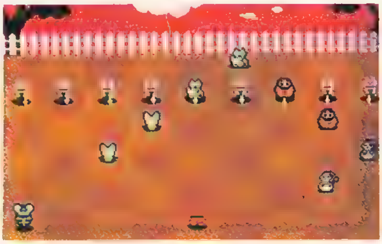
ROUND 20

BONUS★ROUND

風船が最上段と最下段にかたよっているかなり陰険な面。一歩動きまちがえると致命傷になっちゃうぞ。

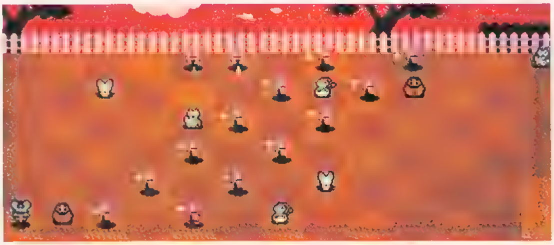
ROUND 21

M＝9
T＝キツネ
　こ，これは…。かわしては取って，かわしては取るしかないでしょう。



ROUND 22

M＝14
T＝招き猫
　2段構えの時間差攻撃。間をくぐった…と思ったら，また，つぎの列の間をくぐって抜けなくちゃいけないぞ。



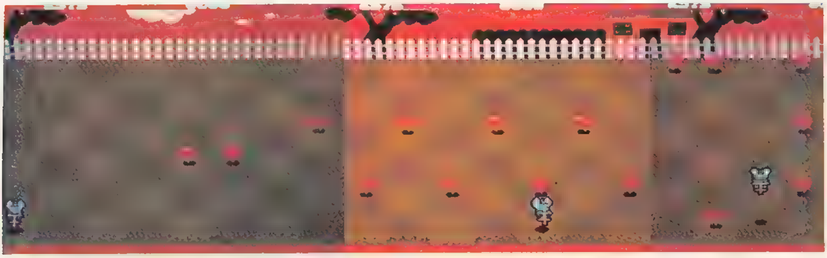
ROUND 23

M＝15
T＝ダルマ
　横一列の2段構え！と思いきや，下から2段目が歯が抜けたように1匹抜けている。ここを使えばより一層楽にプレイできる。
　しかし，右のほうにポツンといる1匹はほとんど意味がない。



ROUND 24
BONUS★ROUND

　非常に取りずらい，イライラさせられる面。パターンを作ってしまえばいいのだけど…。

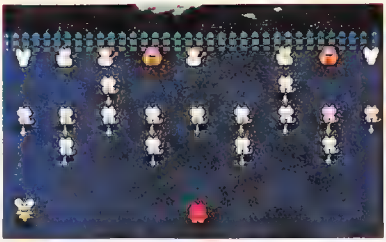


ROUND 25

M＝15

T＝キツネ

?BOXを出現させて，開けるのはいいんだけど，その後思いどおりに赤いハートなんか取れるかどうかが問題だろう。

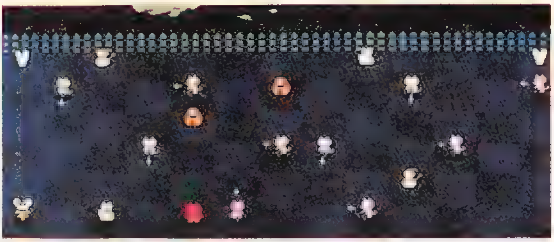


ROUND 26

M＝10

T＝招き猫

これといって特徴のない面。むずかしいわけでもないのでのんびり楽しんでください。



ROUND 27

M＝13

T＝ダルマ

ミューキーズの並びかたが無秩序という感じの面。下２段に並んで横移動している２匹のミューキーズが何となくイヤだな，という程度。



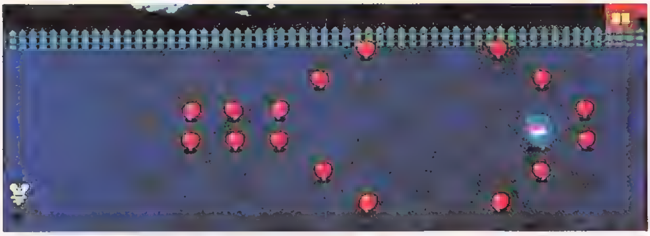
ROUND 28

BONUS★ROUND

さあ最後のボーナス・ラウンドだ！

最初の16個は全部取れないので，上半分をねらうなどするといいね。

そのあとはかなりかせげるので，心おきなく取りまくろう。



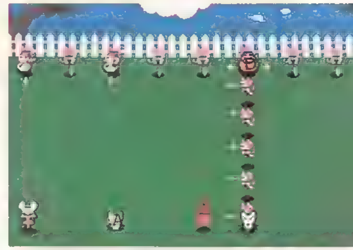
ROUND 29

M＝15

T＝キツネ

あえてホッピング・マッピー全面中もっともむずかしい面を選べと言われれば，この面になるでしょう。そこでこの面だけ一例として確実なパターンを教えましょう。

まず，A点で右と上からくるミューキーズをよけ，加速してキツネと招き猫を順に取ってしまい，B点で左と上からくるミューキーズをよけ，そこから縦移動型ミューキーズをピッタリ追いかけ，C点でもどってきたミューキーズをかわし，ダルマを二つ取ってD点で左からくるミューキーズをよけます。あとはそのまま左へ進めば雪ダルマを取ってクリアできますが，挑戦意欲のある人は?BOXを開けてみてください。アイテムの飛び散る方向はランダムなのでパターンは作れません。念のため。



ROUND 30

M＝14

T＝招き猫

おーっと，いきなり袋のねずみか!? しかし，“窮鼠(きゅうそ)猫をかむ”，ともいいます。とりあえず，すぐ上へ逃げれば安全。あとは楽勝だけど，この面はハートを取っても敵が発光しません。赤ダイヤを取りましょう。



ROUND 31

M＝12

T＝ダルマ

さあ最後の戦いだ！　最終面は当然巨大なボス・ニャームコが出現して100発ぐらい弾を撃ち込めば大爆発…なわけはない。

まず，6匹が一列に攻めてくるのをかわして右へ行くと，やっぱり6匹のミューキーズがターゲットを守るように縦移動しているのでサクサク行こう。





◀最終面クリアメッセージ画面

ENDING

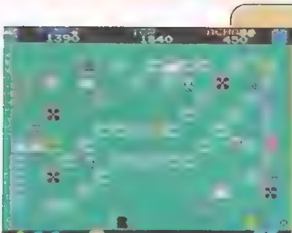
ホッピング・マッピーは，あまり目立つことのないゲームでしたが，難易度も低く，いくつかのルールを覚えれば誰でも楽しめ，全面クリアも容易なゲームです。ほとんどプレイしたことのないあなたにも；この純粋なコミカル・キャラクター・ゲームを一度味わってほしいな，という想いを胸に，ホッピング・マッピーの解説を終わらせていただきます。



TOYPOP

トイポップ





わんぱくピノとおてんばアチャが画面狭しと大活躍！

メルヘン・ゲーム「トイポップ」は，かわいいキャラクターと高いゲーム性を合わせ持ったナムコの大傑作です。

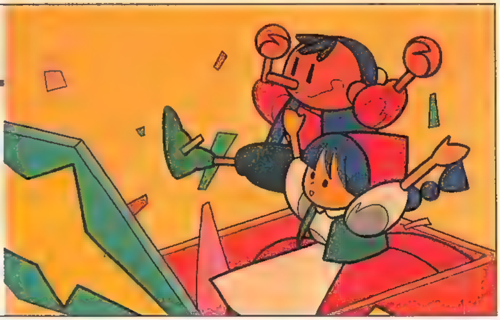
とくにランダム処理の見事な盛り込みかたと，２人同時プレイの内容の濃さは筆舌もおよびません。

また，メインＢＧＭ，全面クリア・ミュージック，ハイスコア・ミュージックなどサウンド面での完成度の高さも忘れることはできません。

一つ残念なことは，このゲームの素晴らしさを理解してくれたプレイヤーが大変少なかったことです。これからでもかまいません。あなたもトイポップ・ワールドに足を踏み入れてピノやアチャといっしょに遊んでみませんか？

発売年月：1986年４月

ストーリー



とらわれた仲間のおもちゃたちを救いに魔女の城に向かって行ったピノとアチャ。

魔女は魔法を使って，悪の心を持つコピーおもちゃを仕向けてきました…。

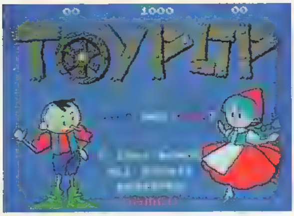
これは子供たちが寝静まったあとの，おもちゃの世界のお話です——。

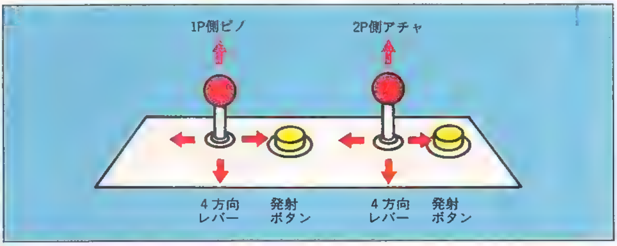
基本ルール

4方向レバーで主人公ピノ（2人用はアチャと同時プレイ）を操作して，ボタンで弾を撃って（2連射が可能）敵を倒しながら，とらわれのハートを救いだして出口の扉から脱出するゲームです。

ピノ（アチャ）は，敵の攻撃を受ける（敵に直接触れたり，敵弾に当たる）と上着が脱げて下着姿になってしまいます。この状態でもう一度攻撃を受けると1ミスになり，持ち数が1人減ります。

持ち数がなくなるか，最終面をクリアするとゲーム・オーバーになります。





《第1図》操作方法

面構成

このゲームでは1面，2面…をBOX1，BOX2…と呼びます。

8の倍数面はBONUS　BOX(ボーナス・ステージ）です。

（8n－1面）は「魔法使い」という小ボスが登場します。

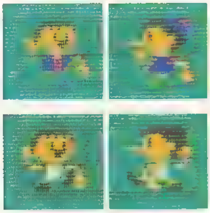
最終面（BOX44）は，「魔女」との一騎討ちとなり，これをクリアすると感動のエンディングとなります。

キャラクター・インフォメーション

元気いっぱいの主人公PINOとACHA

PINO(ピノ：1P側)

キッシ爺さん入魂の木製人形。幼年期をミラノ・サーカス団で過ごす。運動神経抜群だがニンジンは大の苦手である。



ACHA(アチャ：2P側)

イッコ先生の1人娘。コペンハーゲン生まれのアルプス育ち。甘い物とピノが大好きな明朗活発な女の子。

可愛いおさげがチャーム・ポイント。



ピノとアチャのちがい

2人の間には数か所の能力のちがいがあります。

①弾の射程

ピノは8ブロック先まで弾が飛びますが，アチャは半分の4ブロックしか飛びません。

②弾のスピード

アチャのほうがピノより弾にスピードがあります。

③足の速さ

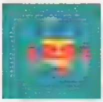
ピノのほうがアチャより足が速い。

敵キャラクター

兵隊(10pts)

動きも遅く，飛び道具も持っていません。ただし，主人公をねらって絶えず動き続けているのが特徴です。

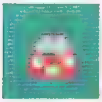
また，主人公を追うときは常にY座標を優先してきます。これは基本的にすべての敵に共通した性質です。





クルマ(20pts)
別称：カー，クルマン

移動スピードが少し速いことを除けば，兵隊とまったく同じ動きをします。



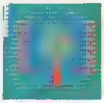


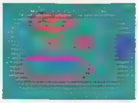
タンク(30pts)

移動スピードそのものは遅いのですが，主人公を察知するとその方向に素早く反転することができます。

また，砲弾を撃ってきますが，これは一定距離に達するか，ブロック等の障害物に当たると破裂し，小さな爆風を起こします。これに主人公が触れてもミスになる（上着を着ていれば脱げて下着姿になる）ので注意してください。

また，タンクに対応する武器の「爆弾」は破裂の際，広範囲に爆発煙が広がる性質を持っています。これはボックスを速く開けていくときなどに役立ちます。

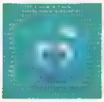




フーセン(50pts)
別称：ドムドム

ブロックやボックスなど，画面上のいかなる障害物をも無視して移動することのできる，とても厄介なキャラクターです。

また，画面外（上部のスコア表示部や下部のタイマー表示部など）を移動することもでき，ときには画面の反対側にワープしてくることもあります。

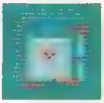




トランプ(30pts)
別称：トランプマン

左右にウロウロしていて，主人公を察知すると一直線に向かってきます。

槍を撃ってきますが，最高3連射してくるので要注意です。





ロボット(40pts)

移動スピードは遅く，ときどき一時停止して高速のビームを1発撃ってきます。

また，ロボットに対応する武器の「電気」は，他の敵をシビれさせて一時的に足止めすることができます。

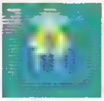


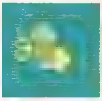


サル(40pts)
別称：オサル

フェイントをかけるように前進，後退を繰り返し，トリッキーな動きでプレイヤーを眩惑させます。

1発ずつですが，弾も撃ってきます。





特殊敵キャラクター

魔法使い(5,000pts)
別称：マホウ，ヤラレタ

8n－1（7，15，23…）面に出現する小ボス的存在。

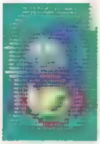
これを倒すにはつむじ風か星弾が必要ですが，それらは何面か前から準備しておかないと使うことができません（このことに関してはあとでくわしく解説します）。



魔女(20,000pts)

最終面に登場するこの城の主です。

超高速の弾を連射してくる強敵ですが，八つのハートによって倒すことができます（これについてもあとでくわしく解説します）。



フィールドに配置されているその他のもの

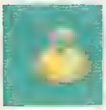
ブロック

撃っても壊せません。迷路の仕切りの役割を果たしています。



ピン

この中に救うべきハートが隠されています。ハートが隠れていても中身の見えないピンもあれば，ハズレの空(から)ピンもあります。



◀1回撃つとピンが壊れて中のハートが取れます



◀1回撃つと中身が見え，もう1度撃つとピンが壊れます

ハート

1面につき四つ，ピンの中にとらわれています。ピンを壊して主人公が触れると扉に向かって飛んでいきます。

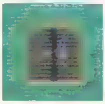
一つ50ptsです。



扉

ハートが一つ飛んでくるごとに徐々に開いていきます。四つのハートで完全に開きます。開いた扉に主人公が入るとそのBOXはクリアです。2人用のときは，ピノとアチャの2人とも扉に入らなくてはいけません。

また，扉は障害物にはなりません。



敵出現口

模様がクルクル回ってから敵が出現してきます。これはブロックの上にあり，敵が出現し終わるとただのブロックにもどります。

敵は画面上寄り（Y座標が大きい）の出現口を優先してつぎつぎと出現してきます。Y座標が等しい場合は画面左寄り（X座標が小さい）を優先します。



ニセ・ブロック

一見するとただのブロックですが，1回撃つと空(から)ボックスになります。

ワープゾーン

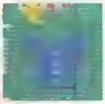
画面の右端にあり，ここに入ると左端にワープできます。BOX6と7にしか存在しません。



服

特定の面でボックスの中に隠されています。ピノの服は青，アチャの服は赤で，下着姿のときにこの上を通過すると服を着ます。

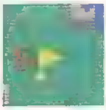
あまり長い間下着姿のままでいると風邪(かぜ)をひくことがあります…というのはウソです。



スペシャル・フラッグ

このゲームのエクステンド方法は少し変わっていて，規定のエクステンド・スコアを越えたつぎの面がスタートしたときにスペシャル・フラッグが画面上どこかに出現します。これを取ってはじめてエクステンドします。したがって2人プレイの際はうまく残り数の少ないほうにエクステンドさせることもできます。

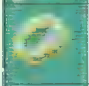
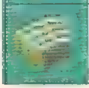
なお標準設定は，EVERY15,000ptsです。



ボーナス・ポイント・キャラ

お菓子

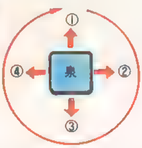
ときどきボックスの中に入っています。4種類ありますが，どれがでるか，どこにでるかはランダムです。

	キャンディ	50 pts
	ショート・ケーキ	100 pts
	ドーナツ	200 pts
	バームクーヘン	300 pts

ダイヤの泉

一見するとただのボックスですが，1回撃つと点滅しながらダイヤが四方に16個，つぎつぎと飛びだします。1個につき100pts，計1,600ptsの非常に大きな得点源です。





ダイヤは第2図のように上方からはじまって時計回りに飛びだしていきます。
ただし，泉の四方いずれかに障害物があった場合，残りの方向からダイヤがでます。

《第2図》ダイヤのでる順番

定石としては敵を全滅させてジャマ者がいなくなったところでゆっくりと取りはじめるのがよいでしょう（ただし，このときハートを全部取らないようにしましょう。さもないとご先祖ブロックが始動してしまいます）。

これもあくまで定石なので例外的なものもあれば，アクシデントも多々あります。

また，2人プレイ時に泉を取る役はピノにやらせるのがよいでしょう。なぜなら，ダイヤがつぎつぎに飛びだしていくスピードよりアチャの移動スピードのほうが，わずかに遅いのでよほどいいタイミングで回りはじめないと取り逃がす可能性が高いからです。

これがゲームプレイの基本だ

敵おもちゃと武器の関係をつかもう

トイポップには総勢9種類の敵キャラが登場しますが，倒すためにはそれぞれ有効な武器が決まっていて，まちがった武器で撃っても効きめはありません。

BOX1がはじまったとき，ピノ(アチャ）は「白弾」という武器を持っていますが，これだと「兵隊」というもっとも格が低いザコしか倒せません。そこで画面上に配置されているボックスを撃って開けていきましょう。

ボックスは1回撃つとふたが開いて中身が見えるようになります。そこでさらに撃つと完全に壊れて中に入っている物を取ることができます。

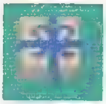
中には武器をはじめとするさまざまな物が隠されています。

ボックスから武器（チェンジ・ターゲット）を見つけたら，その上を通過することによって，つぎつぎと武器を持ち換えることが可能です。

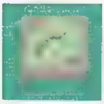
現在装備している武器の種類は，画面左上（2P側は右上）に表示されます。

また，各面に隠されている武器の数と種類はそれぞれ決まっていますが，配置はランダムです。このためにゲームをパターン化できないところにトイポップのおもしろさがあります。

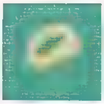
敵と有効武器の関係は**第1表**のとおりです。



◀ボックスの初期状態



◀1発撃ち込むと中身が見えるようになる

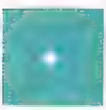


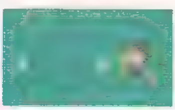
◀もう1発撃つとボックスが壊れて中身が取れるようになる

武器アイテム一覧

白弾

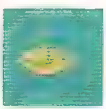
最初に持っているのがこれ。兵隊しかやっつけられない。





画びょう

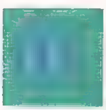
兵隊とフーセンに有効。





超音波

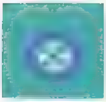
兵隊とサルに有効。

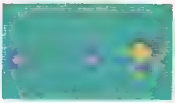




タイヤ

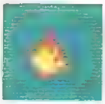
兵隊とクルマに有効。

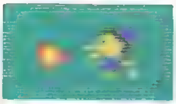




火

兵隊とトランプに有効。





星弾

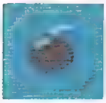
★カードを3枚集めると一定時間使用できる。すべての敵キャラに有効。

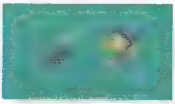




爆弾

兵隊とタンクに有効。爆発範囲が広い。







▲「爆弾」は爆発が広範囲にわたる

電気

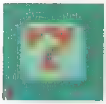
ロボットを倒せる。他の一般キャラを足止めできる。





つむじ風

7カードを3枚集めると一定時間使用できる。すべての敵キャラに有効。





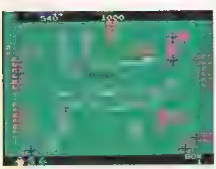
《第1表》敵と武器対応表

武器＼敵	白弾	タイヤ	爆弾	画びょう	火	電気	超音波	星弾もしくはつむじ風
兵隊	○	○	○	○	○	▮	○	○
クルマ		○				▮		○
タンク			○			▮		○
フーセン				○		▮		○
トランプ					○	▮		○
ロボット						○		○
サル						▮	○	○
魔法使い								○
魔女	八つの「正義のハート」を集めて倒す（最終面につき，特殊な攻撃方法を使う）							

※○印が有効な武器を意味します。
※▮印は「シビシビ」を意味します。「シビシビ」とは，敵がシビれて一時的に動きが止まることをいいます。

オールクリア・ボーナス

敵の出現総数は，各面によって決まっています。敵を全滅させてから扉に入るとオールクリア・ボーナス（500pts）と残りカウントによるタイム・ボーナス（残り秒数×10pts）の二つが入ります。



◀1人プレイ時のオールクリア

2人プレイの場合はその面で敵を多く倒したほうにしか入りません。倒した数が同じときは，レディ・ファーストでアチャが優先されます。



◀2人プレイ時は敵を多く倒したほうにしかボーナスが入らないよ

※タイマーは90秒からカウント・ダウンされます。1人プレイのときは，ミスをすると90までカウンタがもどりますが，2人プレイでは，いかなる場合でも無情にカウント・ダウンが続きます。



◀タイマーは90秒からカウント・ダウン。秒の進む度合は実際の時間と等しい

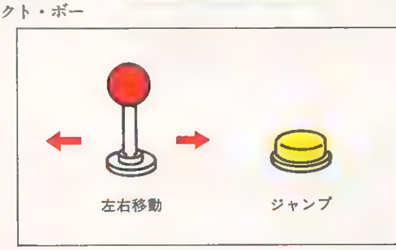
ボーナス・ボックス

8n面（8，16，24，32，40）はボーナス・ステージです。3本の木に各10個，計30個のリンゴがなっていて，1本ずつ順にリンゴがまとめて落ちてきます。これをできるだけ多く受け止めてください。1個につき100ptsのボーナスが入ります（パーフェクト・ボーナスはありません）。



◀ボーナス・ボックス。アチャの頭ほどある大きなリンゴが降ってくるのだ

ボーナス・ボックスでは主人公は左右のみの移動とボタンでジャンプとなります。しかし，ジャンプはほとんど利用価値がないので使わないほうがいいでしょう。



《第3図》ボーナス・ボックス時の主人公の操作

ボーナス・ボックスの法則

3本のうち，どの木から順番にリンゴが落ちるかは，そのときのスコアで決定されます。

1人プレイの場合

そのときのピノのスコアの千のケタを左の木，百のケタを真ん中の木，十のケタを右の木として，もっとも数の小さいところから順にリンゴが落ちます。数が同じときは，左寄りの木が優先されます。

（例）　スコアが23,180ptsのときは，左から3・1・8なので，真ん中，左，右の順で落ちます。

2人プレイの場合

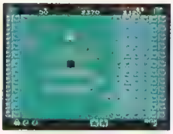
ピノとアチャのトータル・スコアで，あとは1人プレイ時と同様です。トータル・スコアがハイスコアを更新している場合は，画面上部中央にトータルが表示されますが，そうでない場合は，プレイヤー自ら暗算でトータル・スコアをださなければなりません。2人プレイには計算力も必要(？)なのです。

ご先祖ブロック

トイポップにおける，永久パターン防止キャラクターです。以下の2条件のいずれか一つを満たすと出現します。
①タイマーがゼロになった場合
②敵を全滅させて，なおかつ四つのハートを取り終えて扉が開いている場合

これは単体のキャラではなく，上の条件を満たしたときに，扉に遠いほうの端からフィールドがブロックで埋まりはじめるというものです。ブロックに埋もれると，服を着ている状態であろうと1発でミスになります。

なお，ご先祖ブロックがでてきてからミスをした場合は，敵にやられた場合も含めてつぎの面へ進みます。



◀ご先祖ブロック（ネーミングが安易でいい）登場！この時点で扉が開いていなければ死あるのみ

つむじ風＆星弾で大逆転

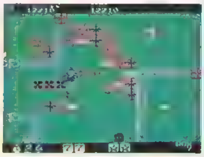
1面につき1個，どれかのボックスの中に[7]もしくは[★]のどちらかが隠されています。どちらがでるかは各1/2の確率でランダムです。これを取ると画面下に取ったぶんがストック表示されます。

[7]を三つそろえると主人公が約17秒間「つむじ風」になります。この間は無敵となり，すべての敵を体当たりで倒すことができ，このとき倒した敵は得点が倍になります。また，移動スピードも大幅にアップします。

[★]を三つそろえると約34秒間どの敵にも効く「星弾」が撃てます。これは，ノーマル弾より弾のスピードも速い上に，魔法使い以外の敵キャラに対しては貫通性があります。このとき倒した敵も得点は倍になります。



▲[7]と[★]のストックは画面下部に表示



▲[7][7][7]完成の瞬間。3枚目の[7]が見つかった！



▲取った瞬間から無敵のつむじ風！　体当たりでみんなやっつけろ

2人プレイの場合，集めた[7]，[★]は共通にストックされ，「つむじ風」，「星弾」が使えるのは最後の1枚を取ったほうだけです。

また，とても重要な法則として[7]と[★]のカードはボックスを完全に壊して，ムキだしにしてしまうと数秒で消滅してしまうということを覚えておきましょう（時限爆弾で開けた時は例外）。

[7]と[★]のカードは各20ptsです。

魔法使いはこの「つむじ風」による体当たりか，「星弾」10発でなければ倒せません。

魔法使いの得点は常に5,000ptsで，このゲームにおいては極めて大きな得点源となる上，こいつを倒さないとその面のオールクリア・ボーナスも入りません。したがって「つむじ風」もしくは，「星弾」は少なくとも8n－1面には使用する必要があります。そろった時点で無計画に使わず，うまく温存することを基本テクニックとして覚えておいてください。

「つむじ風」と「星弾」の使いかたには，さらに深い作戦性を伴ったものがあるので，それについてはのちほどテクニック紹介のところでくわしく述べます。

トラップは絶対に覚えよう！

フィールドには，あちこちにトラップ（わな）が隠されています。これらは，どれもボックスと同じ姿をしていますが，近づいたり，弾を撃ち込んだりすると正体を現します。全部で3種類あり，配置，出現面は決まっているので覚えてしまえば安全なものです。

脱衣のマジック・ハンド

主人公がそのボックスに接した位置にいくと中から手が伸びてきて服をはぎ取るイヤラシイやつです。もともと下着姿だった場合は関係ありません。

弾を撃ち込めば，ただの空ボックスになってしまいます。主人公のいる方向に手を伸ばしてくるので，うまく誘導しておいてから回り込んで弾を撃ち込むようなテクニックもあります。



▲脱衣のマジック・ハンド。かわいいアチャ（とピノ）の服をはぎ取るうれし…いや，悪いヤツ

パンチ

ボックスに弾を撃ち込むと，その方向にパンチが飛びだします。これをくらうと一定時間目を回して操作不能になります。パンチが飛びだしたあとはボックスごと消えてしまいます。

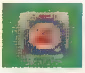


▲パンチ。なぐられるととっても痛い

時限爆弾

ボックスに弾を撃ち込むと姿を現し，カウントをはじめて約4秒後に爆発します。爆発は四方に3ブロック分広がり，これに巻き込まれると服を着ていても1発でミスになります。

敵もこれに巻き込まれるとやられてしまいますが，その際得点にはなりません。



▲時限爆弾。慣れてくるとむしろ自分に有利な使いかたができる

スペシャル・フィーチャー・ターゲット

ボックスを壊しているとアイテムが出現することがあります。全部で5種類です。アイテムの点数は20ptsです。

ランプ

その面でチェンジ・ターゲット（武器)の入っているボックスが全部壊れ，チェンジ・ターゲットがでてきます。

面スタートから早いうちに取るほど便利なアイテムですが，面によってはあまり必要がなかったり，むしろ取らないほうがよいこともあります。



ジェット・ブーツ

約17秒間，移動スピードがアップします。

どちらかというと利用価値は低く，細かい微妙な操作もできなくなるのでいろいろとミスを起こす危険がありますが，使ったほうがよい場面もあります。

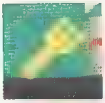
つぎの面まで効果を持続させることも可能です。

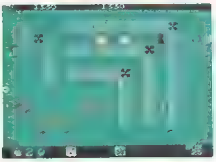


フォーク

画面上の敵がバームクーヘン（1個300pts）に変わります。ただし，すぐに取らないとバームクーヘンは約8秒で消えてしまいます。

トイポップで高得点をマークするためにもっとも重要なアイテムです。究極的にはフォークが出現した数ですべてが決まると言っても過言ではありません。作戦的にも大変利用価値の高いアイテムです。





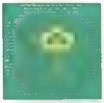
◀フォークを取ると，敵がすべてバームクーヘンに！ 急いで回収しよう

花

約34秒間，透明になり，敵を素通りすることができます。

有効時間も長く，つぎの面まで効果を持続させることもできる大変便利なアイテムですが，一つだけ絶対に覚えておかなくてはならない注意事項があります。

透明の間は「ダイヤの泉」のダイヤをも素通りしてしまうということです。初心者がよくやるポカです。





▲このとおり透明ピノになって敵もへっちゃら！

砂時計

約8秒間，敵の動きが止まります。その間，タイマーのカウント・ダウンも止まり，ご先祖ブロックさえも止めることができます。

ただし，止まる直前に敵が撃った弾は止まらないので注意してください。



スペシャル・フイーチャー・ターゲット出現の法則

これらのアイテムは，その面がスタートした時点のスコアによって，どれが出現するか決定します。したがってあらかじめでるアイテムもわかるし，さらに上級者ならば前の面をクリアする時点でスコアを調整してアイテムを選ぶことも可能です。出現の法則は以下のとおりです。

スコアの百のケタの数字と十のケタの数字をそのままたした答えの1のケタを見ます。その数が…

1の場合…ランプ
2の場合…ジェット・ブーツ
3の場合…フォーク
4の場合…砂時計
5の場合…花
6～0…ハズレ

（例） 2,580ptsの場合…5＋8＝13なので3を見て「フォーク」となります。

ゲーム・テクニック

トイポップには無数のゲーム・テクニックや定石が存在します。しかし，けっしてパターン・ゲームではないのです。何度プレイしてもまったく同じ場面というのは，ほとんどでてきません。

したがってこのゲームは，定石を守りながら瞬間，瞬間の判断でさまざまなテクニックを応用しながら，かつ大局的な作戦も立てていかなければならない，本当に奥の深いゲームといえます。

基本テクニック編

ボックスは全部開けよう

敵との攻防の合い間をぬって，とにかくマメにボックスを開けていくことは基本中の基本です。理由はたくさんあります。

①武器の配置を早いうちに確認するため

②隠れている[7]，もしくは[★]を捜すため。これはボックスを壊してからすぐに取らないと消えてしまうので注意すること

③ボーナスのお菓子を捜すため。これは貴重な得点源です

④自分の行動範囲を広げておくため(例外的な面もある)

⑤(出現することがわかっていれば)アイテムを出現させるため

武器の種類，数を覚えよう

各面に配置されている武器の種類，数，そして敵の出現順は覚えよう。

無駄な武器の持ち換えはやめよう

同種の敵は，できる限り固めて倒してしまえば，やたら武器を持ち換えなくてすみます。

ピノは弾切れ注意

ピノは射程は長いが弾速が遅い上，2連射しかできないので，よくねらって撃たないと必要なタイミングのときに弾がちょうど切れたりすることもあります。

敵弾は相殺できるぞ

敵に弾を撃たれたら，自分の弾で相殺できます。逃げ切れないときは便利。ただし，魔法使いと魔女の弾だけは相殺できません。

オールクリア(敵全滅)をめざそう

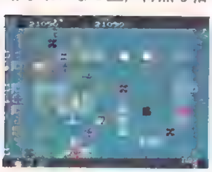
ボーナス点も入るので，得点的にグッとお得です。なお，1人プレイではまず不可能ですが，2人プレイならすべての面をオールクリアすることは十分可能です。

武器が足りなくなるなど，無理だと思ったらサッサとハートを取ってクリアしてしまうのも手です。

上級テクニック編

つむじ風&星弾の使いかた

先ほども述べたように，これらは8n－1面の魔法使い出現のときには必ず使わなくてはなりません。しかし，魔法使い出現の間には，6面(ボーナス・ボックスを除く)も余裕があるので途中にも1回使ったほうが得策です。攻略も楽になる上，得点も倍増します。



◀つむじ風と星弾の使用はなかなか思いどおりにいかない

注意すべきは8n－2面(魔法使い出現の一つ前の面)です。ここに来た時点で[7]と[★]がどのようなそろいかたをしているかによって，その面の対処の仕方を変えなければなりません。

[7][7][★][★]の場合

つぎの面で確実にそろうことがわかっているので問題はありません。ただ，この面でまちがっても三つそろえて使ってしまうことのないようにしましょう。[7]，[★]がでてもボックスを壊して消してしまうことです。うっかりこの面で使ってしまって[7][7]だけになってしまったり，[★][★]だけになってしまったら，つぎの面で三つそろう確率は1/2になってしまうわけですから。

逆に面クリアの直前に[7]か[★]を三つそろえてそのまま素早く扉に入ってしまうという方法もあります。有効時間はつぎの面にも継続されます。

[7][7][★]もしくは[7][★][★]の場合

ボックスを壊しまくってはいけません。ゆっくり一つ一つ開けて中身を確認していきましょう。なぜなら，たとえば[7][7][★]の状態で[★]のほうがでれば，これはその場ですぐに取れば二つずつそろった状態でつぎの面へ進めるので問題はありませんが，もし[7]のほうがでてしまった場合，その場ですぐに取って使ってしまうなどは論外ですし，ボックスを壊してしまって放っておけば[7]は消えてしまうので[7][7][★]の状態でつぎの面に進むことになり，三つそろえられる確率は1/2になります。

したがってこの場合，[7]がでてしまったらボックスを壊さずに残しておき，扉を開いたらすぐさま[7]を取って中に飛び込んで面クリアする以外に，確実に魔法使いを倒す方法はありません。

シビシビ

元来ロボットを倒すための武器である「電気」は，その他のすべての敵をシビれさせて足止めする力を持っています（魔法使いと魔女には通用しません)。これを「シビシビ」と呼びます。このゲーム中，もっとも重要なテクニックの一つで，利用価値は実に多岐にわたります。

基本的にはロボットを倒しつつ，他の敵も足止めしておけるという利点がありますが，応用技として以下のようなものがあります。



▲必殺技「シビシビ」！ シビれている敵を素通りすることはできない。ディグダグの風船抜きとはちがうのです

2Pのシビシビ

2人プレイ時に，一方が電気を持ち続けて他方が武器を捜したり持ち換えたりするというのは，トイポップにおける常套テクニックの一つです。

この場合，電気を持つ役はアチャが行なうのが定石です。理由としては，アチャのほうが弾にスピードがあるので，何匹も敵が重なっても確実に足止めできるということと，もしピノが持ってしまうとピノは射程が長いので遠くで足止めしてしまった場合，アチャが有効武器を持っていても弾が届かなくて困ることがあるからです。

見切り

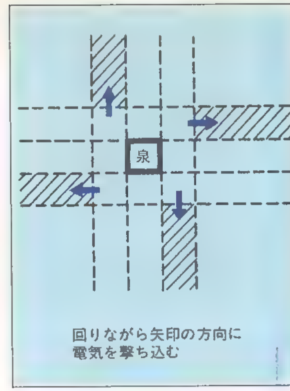
トイポップでは，ゲームの性質上，敵を紙ひとえでかわさなくてはならないような場面が非常にしばしばやってきます。この際，敵が基本的に主人公のY座標を優先してねらってくる性質を利用してうまくかわすことを「見切り」，もしくは「見切る」といいます。つまり敵を自分と同じ横ラインに誘導して，スレスレまで引きつけて上下いずれかから逃げてしまうのです。

むしろ基本テクニックと言うべきかも知れませんが，敵によってタイミング取りもかなりちがってくるので修練が必要です。

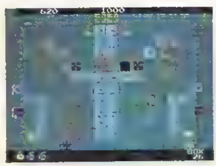
ダイヤの泉シビシビ取り

敵がまだ残っているけれど，時間がないのでダイヤの泉を取りはじめたい。もしくは敵弾で泉が勝手に開いてしまった…くそ…と。こんな思いをしたことがありませんか？ トイポップをやっている君ならたぶん1度や2度ではないはずです。

こんなときは，電気で敵を足止めしながら泉を取りましょう。敵を足止めする位置は，第4図の斜線部がベストです。これなら主人公がダイヤを取りながら同時に電気を撃ち込み続けることができます。



《第4図》ダイヤの泉のシビシビ取り





◀敵を足止めして泉を回る！ ここまでして点数が欲しいのか!? 欲しいんです

時限爆弾との混合シビシビ

実にシンプルな技です。敵を時限爆弾の射程内でシビシビさせて時限爆弾を開けるのです。別名「ネクラ落としの術」とも呼ばれています。



▲時限爆弾の有効な使い道。敵を固めてシビシビさせて…



▲時限爆弾を開ける。爆発まで約4秒間，敵をシビシビさせ続けて…

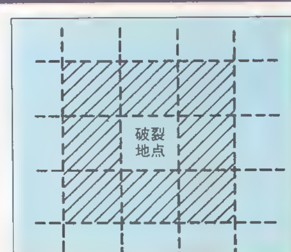


▲大爆発！ 得点にはならないけれど，有効武器がなくても敵が倒せる技だ！

爆弾応用技

元来タンクを倒すための武器である「爆弾」は，各種障害物に当たった際，広範囲に爆発煙が広がり，その範囲内の敵やボックス等をまとめて破壊することができます。有効範囲は，第5図のとおり破裂地点から8方向へ1キャラ分です。

注：敵に当たって爆発した場合は，なぜか範囲内でもボックスやピンは壊せません。



《第5図》爆弾の有効範囲

爆弾すり抜けの術

爆弾の攻撃が無効の敵に爆弾をぶつけて，その爆発煙が消えてしまう前にもう1発爆弾を撃ち込むと，敵をすり抜けて後方へ飛んでいってしまうというテクニックです。後方にタンクや兵隊がいるときに有効な技です。



《第6図》爆弾すり抜けの術

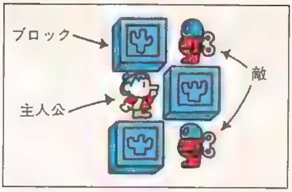
壁越しの爆弾

ブロックの向こう側のボックスやビンも爆弾を使えば開けられることを利用したテク。直接そちらへ移動する前にボックスやビンの中身を確認して作戦を立てることができます。

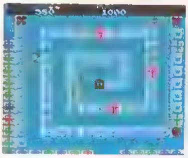
さらに応用技で「壁越しの時限爆弾」というのもあります。これは爆弾でブロックの反対側の時限爆弾を開けて，自分は危険な思いをせずに敵を巻き込んで倒してしまうというテクです。

注：「壁越しの爆弾」で直接反対側のタンクや兵隊を倒すことはできません。これは敵キャラとボックス類の当たり判定のちがいから起こることです。

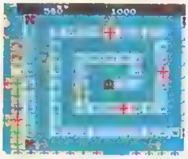
ただし，第7図のような場合のみ可能です。



《第7図》「壁越しの爆弾」で敵を倒せる場合



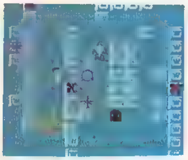
▲このようにブロック1枚隔てた奥にボックスがある場合



▲外側から爆弾を使って中身を物色しよう。これが「壁越しの爆弾」だ



▲ブロックの向こう側に時限爆弾があるときは…



▲反対側から爆弾を使って開けることも可能。「壁越しの時限爆弾」だ

バック・アタック

外周やブロックに接して爆弾を撃って，横やうしろから攻めてくる敵に背を向けながらまとめて倒す技。敵弾も同時に打ち消せるのでとても安全性の高い技といえます。







◀「バック・アタック」の連続写真。このようにタンクに対して使うのはもちろんだが，残り数が少なくなってスピード・アップしてきた兵隊のたばにも有効だ

ご先祖ブロック落とし

敵を数匹残して有効武器が品切れになってしまった！　しかしオールクリア・ボーナスがどうしても欲しい。そんなときはこれです。

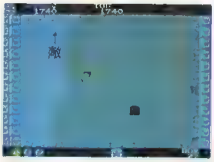
タイムアウトすれすれまで待って，敵を迷路の袋小路に誘導するか，もしくはシビシビで足止めします。ご先祖ブロックが始動したら自分は扉近くの安全な場所で待ちます（シビシビを使用している場合は，ギリギリまで足止めを続けます）。

そして敵がご先祖ブロックにつぶされるのを見届けたら扉に入ってクリアします。これでもしっかりオールクリア・ボーナスは入ります。トイポップ奥義の一つと言ってもよいでしょう。

ただし，フーセンと魔法使いだけはこの技が通用しません。



◀「ご先祖ブロック落とし・タイプ1」敵を袋小路に閉じ込めてしまう



◀「ご先祖ブロック落とし・タイプ2」敵をシビシビさせて埋もれさせる

武器の持ち越し

トイポップでは，面クリアしたときに持っていた武器がつぎの面に持ち越されます。ちょっと考えると大したことではないように思えますが，これは恐しく重要なルールです。

たとえば，つぎの面の最初にでてくる敵を覚えておけば，それに合わせた武器を持って行けばいいので安全です。またはボックスの多い面などには爆弾を持っていく，なんて使いかたもできます。

しかし，逆にある武器を必ず持っていかないととてもつらいという面もあります。それは登場する敵キャラに対応する武器が全種類そろっていない面に進むときです。中盤からこのような面が，たびたびでてくるので多用することになる技です。

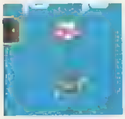
ボディ・アタック

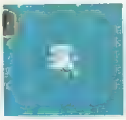
主人公は，一度敵の攻撃を受けても服が脱げるだけでミスにはならない，という設定を最大限に生かすテクニックです。

「ご先祖ブロック落とし」などと使うべき状況は似ていますが，こちらのほうが面の中盤でも使えるなど応用性に富んだ技といえます。

ただし，弾を撃つ敵に突っ込む際には，その弾に当たって脱がされないよう注意が必要です。

魔法使いと魔女にはこの技は通用しません。





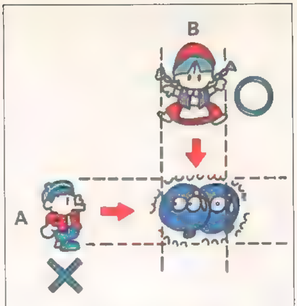
▲「ボディ・アタック」は，はたから見るとうまいのかヘタなのかわからない技。ときとして大変重要なテクニックだ

シビシビとの混合ボディ・アタック

シビシビで複数の敵を重ねて足止めしてから，ボディ・アタックをすればまとめてやっつけることができるという，トイポップ究極奥義の一つです。

ただし接触する面に対し，重なっている敵同士が1ドットでもズレていると，倒せるのは最前の敵のみとなります。ですから横方向から撃って止めた際は縦方向に，縦方向から撃って止めた場合は横方向に回り込んでボディ・アタックをかけてください。

この大技は，元来ＢＯＸ41のフーセンを倒すのにとくに不可欠とされていたのですが，現在ではスペシャル・フィーチャー・ターゲット（とくにフォーク）の出現法則が知られているので今一つ利用価値がさがってしまいました。実にテクニカルでキマると小気味よい技だっただけに残念です。



《第８図》シビシビとの混合ボディ・アタック



◀シビシビさせてからボディ・アタック。うまく敵を固めるのがむずかしい

神風特攻

自殺をすることによってタイム・リミットを伸ばす大技です。主人公がミスるとタイマーが90までもどることを利用したテクニックなので，１人プレイの場合しか使えません。

使用目的は主として以下の２とおりです。

①フォーク等，スペシャル・フィーチャー・ターゲットをつぎの面で出現させるためのスコア調整を行なうため

②ダイヤの泉を取るため（これだけのために自殺するなんて全面クリアできて，なおかつプレイヤー残数があるぐらいの実力者でないとできませんが…）

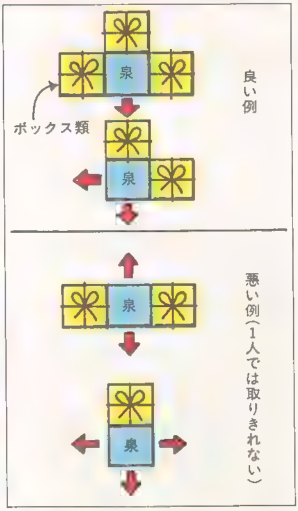
ダイヤの泉変則取り

ダイヤが飛び出すとき，障害物のある方向は抜かして飛び散るという法則を利用した技ですが，無意識のうちに使うことになるような面もあります。大きく動き回らずにダイヤを取れるという利点があります。

第９図のように，やってはいけない開けかたもあるので十分注意してください。



▲ダイヤの泉の変則取りの代表的な例。ＢＯＸ22はこの取りかたが不可欠



《第９図》ダイヤの泉変則取り。矢印の方向にのみダイヤがでます

ダイヤの泉つむじ風取り

つむじ風の状態でダイヤの泉が隠されているボックスに突っ込むと，その中心部に入り込んで１歩も動かずにすべてのダイヤを取れるというおもしろい技です（すでに開いてダイヤがではじめている泉には入れません）。



◀つむじ風で，ダイヤの泉の隠されたボックスに突っ込むとこんな現象が!!

フォーク出現表

ナムコのゲームにしばしばあるように，このトイポップも究極まで楽しむには表の類が必要です。ここに掲載するのはスペシャル・フィーチャー・ターゲットのうちのフォーク（敵がすべてバームクーヘンになる）の出現表です。

得点をかせぐ上では，フォークがもっとも重要ですが，人によっては花（透明になれる）などのほうが欲しいと言うかも知れませんし，これは一つの参考例と思ってください。この表はもっと簡単にまとめることも可能です。

表の使いかた

①まずその面の敵を全滅させ，かつ四つのハートも取ってしまい，スコアの下３ケタを確認します（２人プレイ時はトータル・スコア）。

もしくはハートは１個残してご先祖ブロックが始動しないようにしておいて，スコアに50ptsプラスして考えてもかまいません。こうすれば表を見る時間に余裕ができます。

②表で下３ケタの該当（がいとう）するところを見つけます。そこに並んでいる１～２ケタの数字は，ゴールする（扉に入る）べきタイムの一覧です。現在のタイマーと照らし合わせてもっとも早いところでゴールしてください。

③これでＯＫです。つぎの面でボックスを壊しまくっていればフォークが出現します。ただし，あいだにボーナス・ボックスが狭まっている場合は，当然そこでスコア調整が必要です。結局は面がはじまった時点のスコアの百のケタと十のケタの数字を足した答えの一のケタが３になればフォークは出現するわけです。

フォーク出現表

※この表はオールクリア（敵全滅）することを前提条件としたものです。

スコア下３ケタ	秒								
０００	8	17	26	35	44	53	62	71	80
０１０	7	16	25	34	43	52	61	70	79
０２０	6	15	24	33	42	51	60	69	78
０３０	5	14	23	32	41	50	59	68	77
０４０	4	13	22	31	40	49	58	67	76
０５０	3	12	21	30	39	48	57	66	75
０６０	2	11	20	29	38	47	56	65	74
０７０	1	10	19	28	37	46	55	64	73
０８０	0	9	18	27	36	45	54	63	72
０９０	8	17	26	35	44	53	62	71	90
１００	7	16	25	34	43	52	61	70	89
１１０	6	15	24	33	42	51	60	69	88
１２０	5	14	23	32	41	50	59	68	87
１３０	4	13	22	31	40	49	58	67	86
１４０	3	12	21	30	39	48	57	66	85
１５０	2	11	20	29	38	47	56	65	84
１６０	1	10	19	28	37	46	55	64	83
１７０	0	9	18	27	36	45	54	63	82
１８０	8	17	26	35	44	53	62	81	90
１９０	7	16	25	34	43	52	61	80	89
２００	6	15	24	33	42	51	60	79	88
２１０	5	14	23	32	41	50	59	78	87
２２０	4	13	22	31	40	49	58	77	86
２３０	3	12	21	30	39	48	57	76	85
２４０	2	11	20	29	38	47	56	75	84
２５０	1	10	19	28	37	46	55	74	83
２６０	0	9	18	27	36	45	54	73	82
２７０	8	17	26	35	44	53	72	81	90
２８０	7	16	25	34	43	52	71	80	89
２９０	6	15	24	33	42	51	70	79	88
３００	5	14	23	32	41	50	69	78	87
３１０	4	13	22	31	40	49	68	77	86
３２０	3	12	21	30	39	48	67	76	85
３３０	2	11	20	29	38	47	66	75	84
３４０	1	10	19	28	37	46	65	74	83

スコア下３ケタ	秒								
３５０	0	9	18	27	36	45	64	73	82
３６０	8	17	26	35	44	63	72	81	90
３７０	7	16	25	34	43	62	71	80	89
３８０	6	15	24	33	42	61	70	79	88
３９０	5	14	23	32	41	60	69	78	87
４００	4	13	22	31	40	59	68	77	86
４１０	3	12	21	30	39	58	67	76	85
４２０	2	11	20	29	38	57	66	75	84
４３０	1	10	19	28	37	56	65	74	83
４４０	0	9	18	27	36	55	64	73	82
４５０	8	17	26	35	54	63	72	81	90
４６０	7	16	25	34	53	62	71	80	89
４７０	6	15	24	33	52	61	70	79	88
４８０	5	14	23	32	51	60	69	78	87
４９０	4	13	22	31	50	59	68	77	86
５００	3	12	21	30	49	58	67	76	85
５１０	2	11	20	29	48	57	66	75	84
５２０	1	10	19	28	47	56	65	74	83
５３０	0	9	18	27	46	55	64	73	82
５４０	8	17	26	45	54	63	72	81	90
５５０	7	16	25	44	53	62	71	80	89
５６０	6	15	24	43	52	61	70	79	88
５７０	5	14	23	42	51	60	69	78	87
５８０	4	13	22	41	50	59	68	77	86
５９０	3	12	21	40	49	58	67	76	85
６００	2	11	20	39	48	57	66	75	84
６１０	1	10	19	38	47	56	65	74	83
６２０	0	9	18	37	46	55	64	73	82
６３０	8	17	36	45	54	63	72	81	90
６４０	7	16	35	44	53	62	71	80	89
６５０	6	15	34	43	52	61	70	79	88
６６０	5	14	33	42	51	60	69	78	87
６７０	4	13	32	41	50	59	68	77	86
６８０	3	12	31	40	49	58	67	76	85
６９０	2	11	30	39	48	57	66	75	84

スコア下３ケタ	秒								
700	1	10	29	38	47	56	65	74	83
710	0	9	28	37	46	55	64	73	82
720	8	27	36	45	54	63	72	81	90
730	7	26	35	44	53	62	71	80	89
740	6	25	34	43	52	61	70	79	88
750	5	24	33	42	51	60	69	78	87
760	4	23	32	41	50	59	68	77	86
770	3	22	31	40	49	58	67	76	85
780	2	21	30	39	48	57	66	75	84
790	1	20	29	38	47	56	65	74	83
800	0	19	28	37	46	55	64	73	82
810	18	27	36	45	54	63	72	81	90
820	17	26	35	44	53	62	71	80	89
830	16	25	34	43	52	61	70	79	88
840	15	24	33	42	51	60	69	78	87

スコア下３ケタ	秒									
850	14	23	32	41	50	59	68	77	86	
860	13	22	31	40	49	58	67	76	85	
870	12	21	30	39	48	57	66	75	84	
880	11	20	29	38	47	56	65	74	83	
890	10	19	28	37	46	55	64	73	82	
900	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
910	8	17	26	35	44	53	62	71	80	89
920	7	16	25	34	43	52	61	70	79	88
930	6	15	24	33	42	51	60	69	78	87
940	5	14	23	32	41	50	59	68	77	86
950	4	13	22	31	40	49	58	67	76	85
960	3	12	21	30	39	48	57	66	75	84
970	2	11	20	29	38	47	56	65	74	83
980	1	10	19	28	37	46	55	64	73	82
990	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81

注意すべきBUG

①ボックスをたくさん開けると（壊さずに），中に入っている武器類がキャラクター・オーバー（？）を起こして，消えてしまうことがあります。

これは，なくなってしまったわけではなく，ボックスを壊せばちゃんとでてきますので「武器がないよお！」と言って狂乱状態に陥らないように。

②ワープ・トンネルを抜けた瞬間，つぎに現れる場所でブロックのある方向にレバーを入れておくといきなり死んでしまいます。気を付けましょう。

③ＢＵＧとは言わないかも知れませんが，２人プレイ時に一方が爆弾を持ち，他方がそれ以外の武器を持っているとき，爆弾以外の武器を持った主人公が弾を撃つのと重ねて爆弾のほうも撃つと，その爆風で爆弾以外の武器が効力を失ってしまいます。具体的に言うと，画びょうをフーセンに当てているのに爆弾の爆発煙がフーセンにかかっていると倒せなくなる，というものです。

DIP SWITCHについて

本来はこのような項目には触れないのですが，トイポップの場合，少し特殊な設定があるので記載しておきましょう。

トイポップには，コンティニュー有無の設定があります。有の場合は２人プレイでスタートした場合に限り，コンティニューが可能です。これを無にすると，そのかわりに２人プレイ時に一方がゲーム・オーバーになっても発射ボタンを10回たたくと相手方のストックをもらえて復活することができます。これは２人プレイを重視してゲーム・デザインした開発者の配慮（はいりょ）と言えます。

トイポップ全面攻略法

トイポップ全44面の解説と簡単な攻略法を載せます。８の倍数面はボーナス・ボックスですが，これについてはボーナス・ボックスの項でくわしく解説しましたので省略します。なおボーナス・ボックスは全面内容は同一です。

基本的に１ページにつき２面ずつ解説を行なっていますが，ＢＯＸ12のみ解説事項が多いので１面で１ページ使っています。

このゲームは２人同時プレイの意義が大変深いので，１人プレイと同等か，時には２人プレイのほうの比重を高くして解説を行なっています。文中に（１Ｐ）とあるのは１人プレイ，（２Ｐ）とあるのは２人プレイを意味します。

ゲームのデータとして毎面の画面写真の他，その面に登場する敵キャラクターの種類と順序と数，そしてその面に隠されている武器の種類と数も記してあります。また，このゲームの攻略の重要なポイントである，持ち越す武器についても参考までに掲載してあります。これは次の面にどの武器を持って行けばもっとも有利にゲームを進められるか，ということを意味します。ただしこれはあくまで一例に過ぎないと思ってください。

写真内の略号解説

Ｐ…パンチ

Ｂ…時限爆弾

Ｍ…脱衣のマジック・ハンド

Ｄ…ダイヤの泉

□…ニセ・ブロック

なお，敵は画面上に１人プレイの場合は最高５匹，２人プレイの場合は６匹までしか現れません。このことも攻略のポイントになるので覚えておいてください。

また，毎面１枚ずつ小さな写真で解説の補足をしていますが，これらはすべて２人プレイ時のものです。

BOX 1





アチャの ひとことメッセージ

さあ，私とピノの大冒険のはじまり，はじまりー。まずは小手調べのＢＯＸ１でっす。がんばってねー。

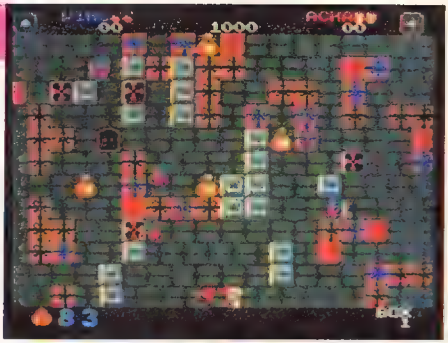
★

難しいことは考える必要のない面です。１人プレイも２人プレイも特に攻略法が変わることはありません。

まずは武器のタイヤを早く見つけだして装備することです。この面はタイヤをずっと持っていればすべての敵を倒すことができます。

白弾では兵隊しか倒せないので初心者は取らないほうが安全です。多少なれてくれば通り道などにある白弾は素早く取ってしまって（20Pts稼げる）再度タイヤを取り直すようにしたほうがむしろ効率的です。

初心者の場合，敵との接近戦は避けたほうがよいでしょう。操作になれないうちはうっかり接触してしまうことがよくあるからです。こちらから動き回らず敵を待ち伏せて攻撃したほうが確実といえます。





◀２人プレイは別行動でＯＫ。ボックスを開けまくろう

その他注意事項

●敵出現口の近くを通るときは注意すること。

●敵を倒す合間にドシドシ，ボックスを開けてゆき，[7]，[★]は絶対に取ること。

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共にタイヤ

次の面の最初に出現する敵10匹はすべてタイヤで倒せます。次の面に入ってからタイヤを捜すより安全です。

BOX 2





ピノの ひとことメッセージ

武器の持ち換えに早く慣れてね。この面で必死になってタイヤをタンクに向かって撃っているプレイヤーがいたりすると悲しいよ。

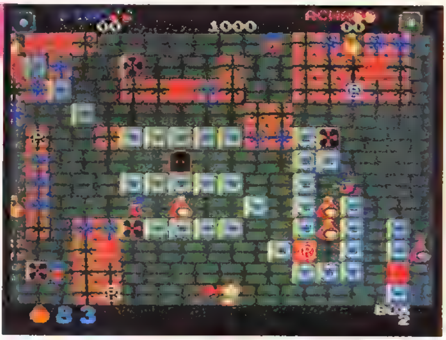
★

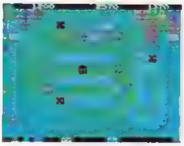
この面からタンクが登場します。車も引き続き登場しますので，いよいよトイポップの本領とも言うべき「武器の持ち換え」が必要になってきます。

最初の10匹は兵隊と車なのでタイヤを持っていれば倒せます。この際，できれば兵隊より車を優先して倒すようにしましょう。なぜならタンクがではじめてからでも爆弾で兵隊は倒せますが車は倒せないからです。しかし，どうしても車が残ってしまってタンクが画面に増えてきたら迷わず爆弾に持ち換えましょう。爆弾を持ったらボックスを壊しまくることも忘れずに。

また，この面からトラップも登場します。隠されている場所は決まっているので覚えてしまいましょう。パンチが４か所隠れています。

ハートの入ったピンは３か所までは見えていますが，最後の１か所は中身が見えず，ダミーのピンに混ざってどこに隠されているかわかりません。





◀敵が２種類いれば武器も２種類別々に持つ。これがトイポップの基本

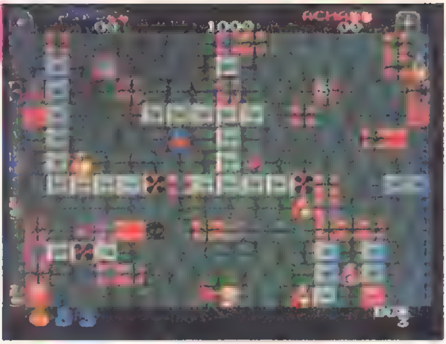
持ち越す武器

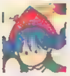
（１Ｐ），（２Ｐ）共に爆弾

次の面に入ったらこの爆弾を使って大急ぎで画びょうを捜します。

BOX 3







アチャのひとことメッセージ

私，フーセン大っ嫌い！いやーなヤツ！ロケテストのときのバージョンではこいつがＢＯＸ１から登場したのよ。ＢＯＸ10ぐらいからでもいい強さなのにね。

★

この面も初登場キャラのオンパレードです。

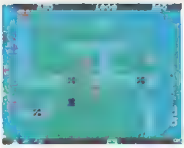
まず画びょうを見つけだして持つことが最優先です。フーセンは障害物を無視して攻めてくるので悠長なことは言ってられません。

２人プレイの場合は１人が画びょう，もう１人がタイヤを持って，お互い寄り添って敵を攻撃するという方法がベストです。

画面上部に時限爆弾が二つ隠されていますが，この面の場合，あまり使い道はないでしょう。弾を撃つ敵が出現しない以上，開けることができるのは自分だけです。まちがっても爆発に巻き込まれないように。

予備の服もこの面には隠されています。下着姿だったら絶対忘れずに着ること。アチャの下着姿が好きだとかいうなら話は別ですが。

また，この面はよく見るとフィールドが四つのエリアに分断されているので，ボックスを壊さない限りフーセン以外の敵は各エリアからでることができません。初心者はこれをうまく利用するのもよいでしょう。※服あり！



◀フーセンはこわいぞ。２人で離れないように。ヒノは早く服を着なきゃ…

持ち越す武器

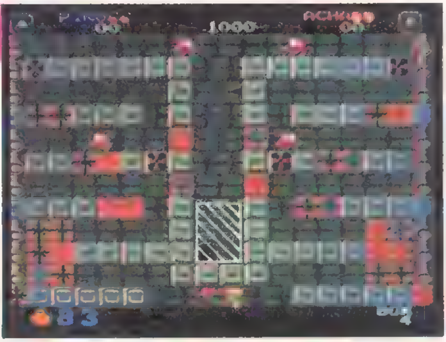
（１Ｐ）タイヤ

（２Ｐ）いずれかがタイヤ

ただし持って行ってもムダになる可能性があります。

BOX 4







ヒノのひとことメッセージ

初心者が必ず引っかかる面だよ。トイポップの基本テクをひととおりマスターしてないと対処できないような面をこんなところに持ってこないでほしいな。

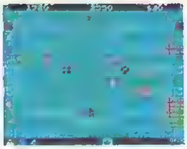
★

トイポップ最初の難関です。かなりの上級者でも武器の配置が悪いと服を脱がされたりすることがあります。

まず注意することは，敵を倒しに行くためには左右いずれから行くにせよ，ボックスを壊して行かねばならないということです。この際，余分な武器は極力取らないようにしないと，後で必要なときに足りなくなる恐れがあります。タイヤをすでに持っているなら，左からでたほうがよいでしょう。右のボックスの固まりより左のほうが武器の集中率（武器が隠されている確率）が低いからです。

この面はとにかくボックスを開くことを優先させましょう。フィールドが１本道で狭いので，武器の位置をはじめに確認しておかないとまちがいなくパニックにおちいります。常につぎに出現する敵を頭に入れて，それに対応する武器がすぐに取れる場所をバトル・フィールドにすることです。

斜線部には，扉が開くまで行かないこと。敵に追いつめられます。トランプも初登場の面です。※服あり！



◀武器を捜しながら上へ抜けて行こう

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよし。

BOX 5





アチャの ひとことメッセージ

エッチなマジック・ハンドがでてくるけれど、簡単、簡単。こんな面、アチャのこさいさい……おもしろくなかったかしら？

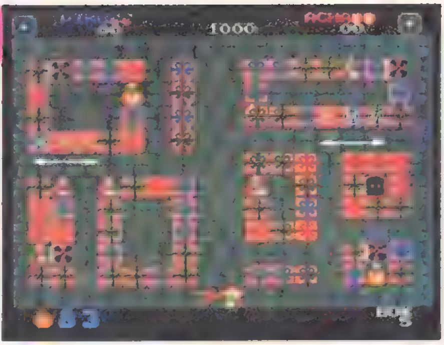
★

敵出現口になっている四つ以外ブロックが一つもない面です。

とにかくボックスが多いので、1人プレイでも2人プレイでも爆弾を早く捜して破壊活動を行なってください。タンクもたくさん出現するので一挙両得です。

トラップの「脱衣のマジック・ハンド」が初登場する面でもあります。これが隠されたボックスの四方には近づかないで、遠くから破壊しましょう。この面の場合、特に矢印の範囲でトラップにかかることが多いので注意してください。

難易度はけして高い面ではありません。武器も豊富に隠されています。





◀爆弾でドカドカ壊そう。壮快、壮快

持ち越す武器

（1P）初心者…画びょう
　　　上級者…爆弾
（2P）初心者…共に画びょう
　　　上級者…画びょうと爆弾。共に画びょう。共に爆弾でも可

このへんからプレイヤーのレベルや状況に合わせて持ち越す武器が変わってきます。

BOX 6





ヒノの ひとことメッセージ

いったいこのワープ・トンネルって何なんだろう？BOX6と7にしかでてこないなら最初からなくてもいいと思うんだけど…。

★

1種類の武器を持ちっぱなしですべての敵を倒すことができるのは、全面中BOX1とこの面だけです。

フィールドが狭いにもかかわらず、スピードの速いフーセンが次々と出現するので、接近戦が強要されます。巧みなレバー＆ボタンさばきが必要でしょう。

爆弾を持ってきてもよい、と書いたのは、単にボックスを素早く開けられるからです。特にフォークが出現するのがわかっているような場合は、ぜひとも爆弾を使いたいところです。

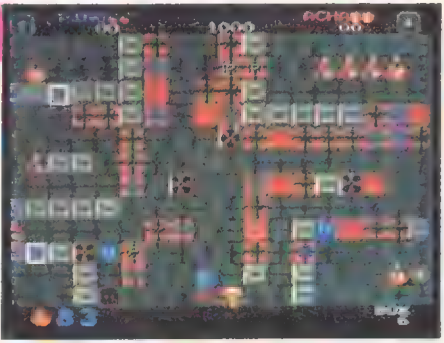
書き忘れていましたが、各面スタート時にはスコアをチェックして、アイテムが出現するかどうか確認しておく習慣をつけましょう。もちろん実力があれば前の面をクリアする時点でスコア調整を行ない、狙ってアイテムをだすのもよいでしょう。

また、テクニックのところで詳しく書いたとおり、この面にきた時点で[7]&[★]が2枚ずつそろっていない場合は、ボックスをあせって壊さないよう、十分注意が必要です。

つぎの魔法使い出現面でつむじ風もしくは星弾をそろえられない可能性がある場合、この面をクリアする直前にそろえて次の面に持っていかねばならないのです。

また、この面からニセ・ブロックとワープ・トンネルが初登場です。ニセ・ブロックを壊さないと取れないハートがあります。

※服あり！





◀この面で爆弾を使うのは上級者だ

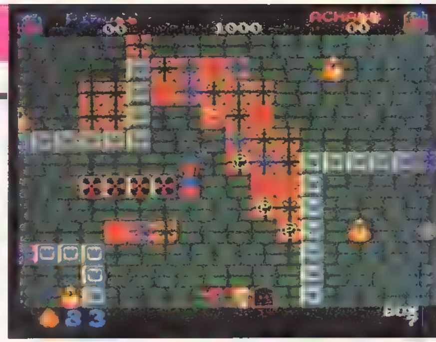
持ち越す武器

（1P）、（2P）共に何でもよいが火を一つ持って行ってもよい。

状況によってはつむじ風をしくは星弾を持ち越す。

BOX 7







アチャの ひとことメッセージ

魔法使いを倒すときはつむじ風なら一発だけど星弾のときはあんまり接近し過ぎないように気をつけてね。あいつの弾は相殺できないから…。

★

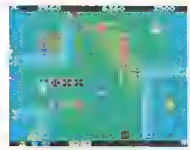
魔法使いが登場する最初の面です。

素早くボックスを開けまくって7もしくは★をそろえましょう。その際，パンチがたくさん並んでいるのに気をつけてください。

つむじ風か星弾を装備して，魔法使いを倒したら，この面は四つの敵出現口がならんでいるので，敵がでてくるところを次々とたたくことができます。魔法使いさえ倒せればむずかしい面ではありません。

２人プレイの場合は，一方がつむじ風か星弾を使っている間，原則として他方は敵を倒すより別のことをやっていたほうがよいでしょう。それはつむじ風・星弾で敵を倒すと通常の得点の２倍になるということの他，時間的にも効率がよいからです。

この面であれば一方は左上の奥のハートを取りに行き，周辺のボックスを開けることに専念したほうがよいでしょう。



◀星弾を取って大逆転／他のキャラも得点倍増だ

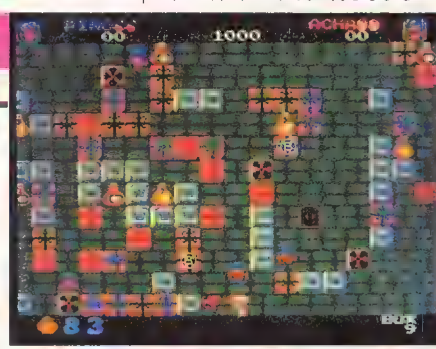
ＢＯＸ９にフォークを出現させたければ，次のボーナス・ボックス（ＢＯＸ８）でスコア調整をしましょう。

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよし

BOX 9







ピノの ひとことメッセージ

標準設定で，この面でスペシャル・フラッグが出現していないようだとちょっと点効率が悪過ぎるぞ。

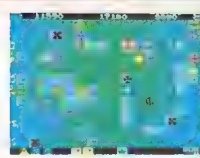
★

ロボット初登場の面です。

きちんと持ち換える武器を見つけながら戦わないと追い込まれやすいフィールドになっているので注意してください。

ザコの兵隊以外はロボットとフーセンしかでてきません。ロボットは移動スピードも遅く，素直な動きをするのでなれれば心配はありません。また，フーセンのほうはうまく電気でシビシビさせて足止めしながら逃げてください。シビシビを制する者がトイポップを制します。

また，ＢＯＸ７でつむじ風か星弾を使ったと思いますが，使わなかった残りのカードが２枚あるはずです。それをこの面で３枚そろえられたら使ってしまいましょう。そのほうが得点も高いし安全策です。この少し先の面で使ってもかまいませんが，ＢＯＸ15（つぎの魔法使い出現面）までにはまた7，★が２枚ずつそろうように計算して使ってください。ただし各面7がでるか★がでるかはランダムなので運が悪いとそろわない場合もあります。そんなときはあきらめるしかありません。



◀間一髪／フーセン撃破／右上にスペシャル・フラッグもでてるぞ

話が少しそれましたが，この面のハートは四つ共最初から見えているので残るピンはすべてダミーです。

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に電気

BOX 10





アチャのひとことメッセージ

私，サル大っ嫌い！いやーなヤツ！あの，人をバカにしたよーなチョコマカした動きは許せないっ！のんきにシンバルなんかたたいてんじゃない！

サルとダイヤの泉が初登場する面です。これでメイン・キャラクターがひととおりでそろいました。

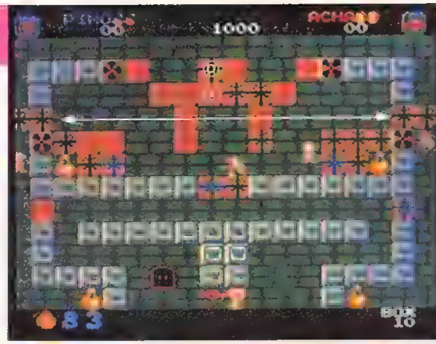
サルとトランプが交互に出現しますが，２人プレイならば一方が火，他方が超音波を持ちっぱなしで同時行動です。別行動は禁物です。

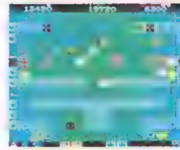
１人プレイの際はタイミングよく武器を持ち換えていってください。やはりある程度は序盤にボックスを開けて武器の配置を確認しておいたほうがよいでしょう。

１人プレイでも２人プレイでもメインのバトル・フィールドは矢印の範囲がポピュラーなところです。見通しもきくし，武器も持ち換えやすい位置です。

ダイヤの泉は敵全滅の後に取るほうが安全です。ただしこの面は敵弾に開けられたり，うっかり自分で撃って開けてしまうことの多い面なので十分注意してください。そういった意味で，泉周辺のボックス，特にⓐなどは自分から開けたり壊したりせず，シールドの役割をしてもらいましょう。そういう意味でこの面はアイテムのランプをだしても，取ると大変なことになります。

また，両下の二つのハートが取りずらいので，面がスタートしたらすぐ取りに行くのも手です（ピノ側は危険が伴いますが）。





◀このピノとアチャのアングルかっこいいでしょ。サルの顔にも注目

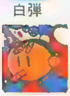
持ち越す武器

（１Ｐ）火でもよいが何でもＯＫ

（２Ｐ）いずれかが火を持ってもいいが何でもＯＫ

BOX 11





ピノのひとことメッセージ

ハートが奥まったところにあるから取りに行くタイミングに注意しよう。タイムアウトもけっこうこわいよ。

画面が左右二分割されているのがこの面の特徴です。左の奥へ入るタイミングがポイントです。

面がスタートするとすぐにまわりを取り囲むようにフーセンが４匹攻めてきます。５匹目の敵はトランプなので，前の面から火を持ってきている場合はそれを倒してもかまいませんが，すぐに画びょうを取って応戦したほうが安全です。

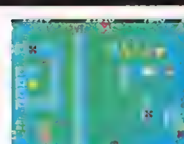
また，この面のマジック・ハンドは実に引っかかりやすいので十分注意してください。M1を離れて左から撃ち壊し，M1のあったところから上へ向かってM2を撃てば安全で，素早くマジック・ハンドを消せます。

ダイヤの泉を取る際は，あらかじめ時限爆弾を開けて消しておきましょう。邪魔ですから…。２人プレイ時なら泉を取るのは常に足の速いピノが原則です。

２人プレイ時は一方が画びょう，他方が火を持ちっぱなしでいいわけですが，武器は豊富にあるので状況に応じて２人共画びょうを持ったりする場面があってもよいでしょう。

※服あり！





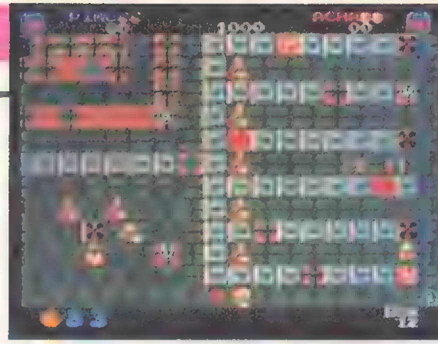
◀２人して左の奥へ突っ込んでしまったほうが時間の節約になるぞ

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよし

BOX 12







アチャのひとことメッセージ

迷路の形からフォーク面と呼ばれています。でも呼ばれる理由はそれだけじゃないの。フォークの取りかたにテクニックが…。

★

いろいろな意味で実に味わいのある面です。

敵出現口は一つを除いて右側に集中しています。しかも右の深い所にビンが配置されており，そのどれかには最低1個確実にハートが隠されていることもわかります。

まずは1人プレイでも2人プレイでも左上のボックス群へ向かってください。ここのボックスを全部開けて，どの武器がいくつあるか確認するのです。ここにない分が右の奥のボックスに隠されているわけです。

この面の武器は，電気×4，超音波×4です。この後は1人プレイと2人プレイとでは攻略法がちがってくるので分けて解説します。



◀アチャに足止めを頼んでピノはセッセとダイヤの稼ぎ

2P

ピノが超音波，アチャが電気を持ってください。理由はテクニック紹介の所で説明したとおりです。そしてまず最初にダイヤの泉を取ってしまいましょう。泉を回るのはピノの役目です。途中で邪魔が入りそうになったらアチャが電気で足止めさせたり，やっつけたりしてピノをフォローします。

後は2人プレイの場合は非常に簡単です。主に⓪地点で2人並んで上と左からくる敵を次々と倒してゆけばよいのです。ただし，この際⓪地点の左上のマジック・ハンドは先に撃って空ボックスにしておかなくてはなりません。マジック・ハンドが引っ込んだ瞬間に正面にでて弾を撃ち込んでください。

ハートは敵全滅の後で取りに行けば安全です。

また，この面でアイテムのフォークをだした場合，何の考えもなしに取っても右の奥に散らばった敵（バームクーヘン）を回収するのは大変むずかしいと言えますが，とてもいい方法があるのでここに紹介しておきます。

アチャが⓪地点近辺で敵をシビシビさせて固めておくのです。もちろんロボットを撃った場合はシビシビではなく，倒してしまうので，ロボット以外の敵をドンドン出現させて固めてしまいます。そこでピノがフォークを取ればバームクーヘンは簡単に取れるというわけです。

1P

まずはダイヤの泉をどうするか，です。安全策でいきたいのなら後回しにするべきですが，敵全滅の後で取ろうと思ってもこの面の1人プレイは時間的にほとんどよゆうがありません。

単純にオールクリア・ボーナスとボーナスの泉の得点を比較してみると，泉は全部取れば1,600Pts入るのに対しオールクリア・ボーナスは500Pts＋αで，泉の得点にはとても及びません。

よって高得点のために一方をあきらめるとしたらオール・クリアのほうです。得点重視の人なら，まず泉を回ってしまいましょう（敵弾に開けられてしまうこともあるし）。

そして敵との戦いですが，とにかくこの面は武器が足りなくなりがちです。そして実に敵にはさまれやすい面です。常に敵の動きを目で追いながら敵にはさまれないほうへ，また有効武器を持っている敵のほうへと移動しましょう。

どうしてもバトル・フィールドは敵出現口の近くにならざるを得ないので，次にどの口からどの敵がでてくるかも判断できたほうが絶対的に有利です。

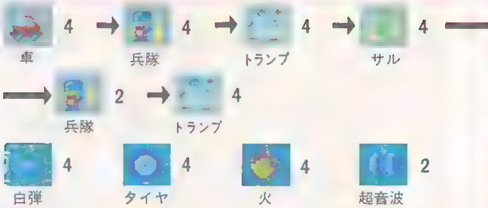
これがわかれば，すぐに倒せる敵が目の前にいたとしてもそれを倒してしまうとつぎに出現する敵に逃げ道をふさがれてしまう……などという場合にわざと敵を倒さずにおくというテクニックも使えます。

どうしても敵を全滅させきれないときには「ご先祖ブロック落とし」を使います。この面ではしばしばお世話になる技です。

持ち越す武器

（1P），（2P）共に電気

BOX 13







ピノの ひとことメッセージ

いろいろな要素がゴチャゴチャしていてけっこう苦労する面だよ。マジック・ハンドに引っかけられて頭に血がのぼったことが何回あったことか…。

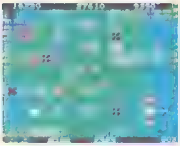
★

むずかしい面です。画面上，いたるところにボックスが散らばっており，武器の配置によってきれいにキマる場合とドロ沼におちいる場合と，割合極端です。

前の面から順当に電気を持ってきていたなら，しばらくはそれを肌身離さず持ってボックスを開けまくり，ある程度武器を見つけだすまでは敵をシビシビさせておくのが手です。

とにかく車を残した状態でトランプを，そしてサルを出現させてしまって画面内に何種類も敵を残してしまうと収拾がつかなくなって判断力がプッツンします。

時限爆弾が中央に二つありますが，これはムリに自分で開けなくても，この面は弾を撃つ敵が多いので勝手に開けて自滅してくれることが多々あります。巻き込まれそうで恐かったら自分で開けてしまってもかまいません。



◀まずはこのとおり，敵をシビシビさせながら武器を捜しておく

また，この面には5か所もマジック・ハンドが潜んでおり，実に引っかかりやすいのでケアしてください。

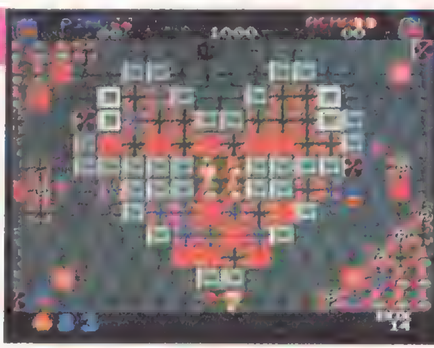
持ち越す武器

（1P）タイヤ

（2P）いずれかがタイヤ。

BOX 14







アチャの ひとことメッセージ

私とピノの仲を祝福するかのようなハート面。でもかわいい模様と裏腹に，神経使う面なの…。

★

8n−2面，つまり魔法使い出現直前面です。難易度そのものはたいして高くないけれど，注意点の多い面です。

まず⑦と★が2枚ずつそろっていない場合はボックスをそおっと，はれ物にさわるように開けましょう。理由は前に書いたとおりです。

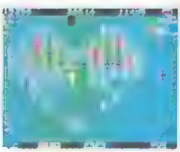
もしくは2枚ずつそろっていても，次の面は出鼻からむずかしいので★がでた場合は持って行ってしまうのもいいでしょう（⑦の場合は有効時間が短いのであまり進められません）。

いずれにせよ，初心者の場合はハート型の内側のボックスを開けに行くときは十分な注意が必要です。フーセンや車に追いつめられることが多いからです。

むしろ外周寄りにあるボックスから必要な武器を見つけておいて敵を全滅するまではハート型の内側には入らないようにするのが安全策です。

もちろん2人プレイ時はそれぞれが画びょう，タイヤを持ちっぱなしでOKです。

また，ダイヤの泉が二つもある稼ぎ面ですが，1人プレイで両方回り切るのは時間的にかなりしんどいうえ，右上の泉はブロックが邪魔をしていて1人では絶対にすべてのダイヤを取ることができません。



◀右上のダイヤの泉は2人がそろっていないと全部取れないのだ

持ち越す武器

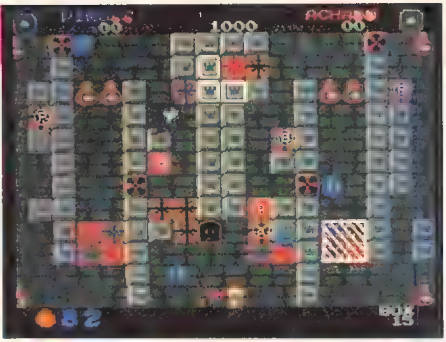
（1P）何でもよい

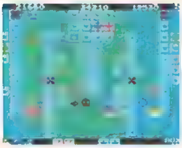
（2P）いずれかが画びょう

状況によってはつむじ風もしくは星弾を持ち越す。

BOX 15







◀フーセンに追われながら逃げて走って，つむじ風見一つけた



ピノのひとことメッセジ

僕はこの面でトイポップを挫折した人を多く見てきました。ほんとうにつむじ風か星弾がないと手も足もでない厳しい面です。

「挫折のＢＯＸ15」と呼ばれています。何の作戦もなしにプレイすると何人でもピノとアチャが減んでゆく恐怖のハマリ面です。１人プレイと２人プレイで分けて解説します。※服あり！

2P

前の面から画びょうを持ってきていますね。では持っていないほうのプレイヤーがⓐ，ⓑのボックスを壊して中の武器が何であろうと取ってしまってください。そして画びょうを持っているプレイヤーを先頭に，一気に斜線部のボックス群まで走って[7]か[★]をさがしてください。[7]，[★]はここに隠されている確率がもっとも高いのです。

途中でフーセンが追いかけてくるので，画びょうで倒してください。これが一番早く[7]，[★]を装備できる方法です。ここに[7]，[★]がなければ危険を承知で左にもどるしかありません。

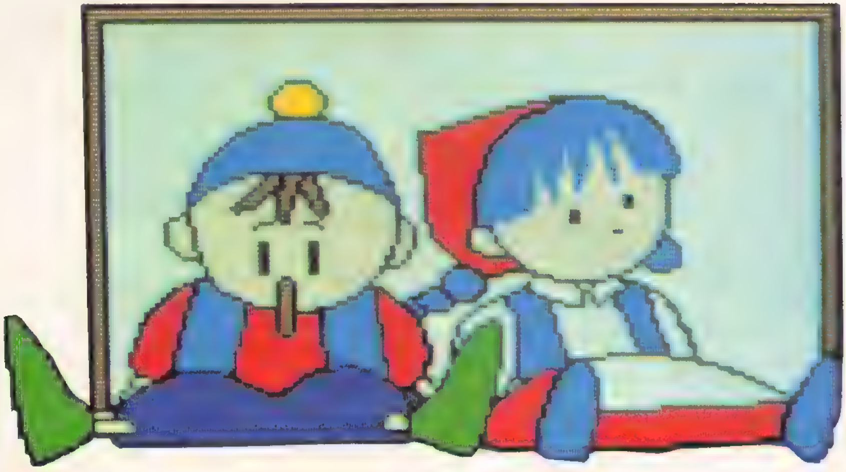
1P

２人プレイと同じように斜線部へ突っ込むのがいいのですが，画びょうや電気を持って走れるとはかぎらないので，フーセンは「見切り」でかわしましょう。万が一斜線部で[7]，[★]が見つからないと左へもどるのは至難の技です。初心者は前の面から星弾（もしくはつむじ風でもよいが，この場合ハート集めと魔法使い退治が最優先）を持ち越すことをおすすめします。

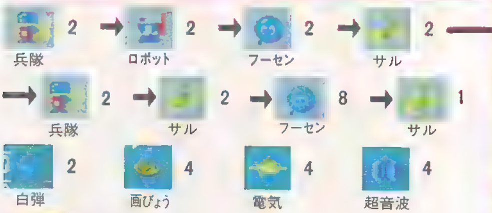
とにかく武器が限られているのに通り道にボックスがあるので取りたくもない物を取らされることも多い面です。残り武器の確認も忘れないように。

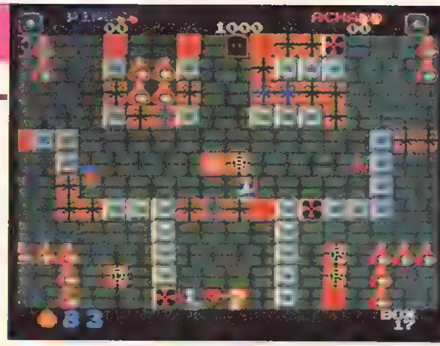
持ち越す武器

（１Ｐ）爆弾（ぜひ持って行きたい）
（２Ｐ）爆弾と電気



BOX 17







アチャのひとことメッセージ

ＢＯＸ15を抜けるといよいよこのあたりから本格的に難しくなるので心してかかってね。

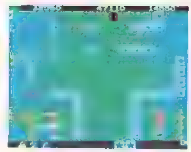
★

15面はむずかしいといっても7，★を使用する面ですから逃げ道はありますが，この面はまさに実力勝負。見切りと武器の持ち換えのタイミングでてんてこ舞いさせられます。

前の面から順当に武器を持ち越していれば，爆弾でボックスを壊しまくってください。この面は思いどおりの武器を取る暇もないくらい敵の猛攻にあうので，でき得る限り多くの武器を準備すべきです。

中央の時限爆弾は，シビシビとの混合で敵を倒すのに使うのもよいでしょう。

２人プレイの場合は常に２人が別々の武器を持つようにしておたがいをカバーしあうことです。終盤のフーセン×８がきたら，２人で画びょうを持つのもよいかも知れません。敵を全滅したらピノが左下でダイヤの泉を回っている間にアチャが右側のビンの中のハートを捜しにいくといった分担作業でいきましょう。



◀敵全滅の後は泉を回る係とハートを集める係に分かれて分担作業

また，15面で使った残りの7か★があるはずですが，この面で使わずに19面あたりで使いたいところです。

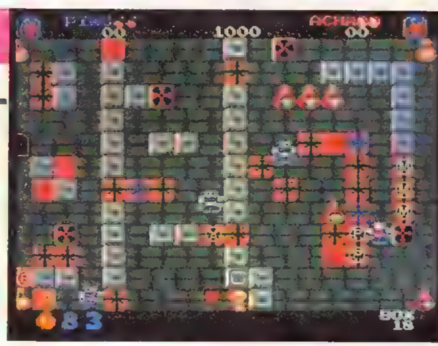
持ち越す武器

（１Ｐ）電気

（２Ｐ）電気。いずれか１人でもよい

BOX 18







ピノのひとことメッセージ

武器の持ち換えのタイミングになかなか味のある面だ。難易度的にはそんなにキツくはないよ。

★

ロボット，車，トランプの混合攻撃面です。武器は豊富に隠されていますが，画面が縦のラインで三つのエリアに分断されています。このエリア間の移動を敵にはばまれることが多いので，シビシビを使う場合は足止めする場所を考えてください。

ⓐのボックスに武器があった場合，行動の邪魔になることおびただしいので，優先して取ってしまってください。

武器の持ち換えのタイミングが難しい面ですがケチらずにバンバン取り換えたほうがよいでしょう。

また，フィールド右端にハートが必ず一つ配置されています。ご先祖ブロックにまっ先につぶされてしまう場所なのでタイムアウトに注意すること。

最後に，7か★がこの面で三つそろいそうな場合は，19面に持っていきたい所です。19面はつむじ風か星弾があると大変楽になります。よってよゆうがある人は，例のボックス確認開けをやるとよいでしょう。

持ち越す武器

（１Ｐ）電気

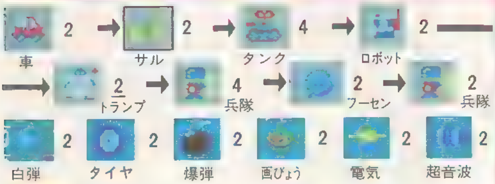
（２Ｐ）共に電気。一方が火を持っていく方法もあるがうまくゆく可能性は低い



◀トランプがではじめたぞ。そろそろ火に持ち換えて…

（１Ｐ），（２Ｐ）共にできれば星弾を持ち越したい。つむじ風は有効時間が短いのですすめられません。

BOX 19







アチャのひとことメッセージ

武器が集中しているのは，スタート地点からもっとも遠い右端のところ。ここまでたどり着くのがまずひと苦労なのよね。

★

この面からゲーム・レベルが一つ上のステップに進みます。この面は登場キャラクターに対応する武器が全部そろっていない初めての面です。

中盤に登場する２匹のトランプ，これを倒すための火がこの面には一つも隠されていません。そのためにつむじ風か星弾がほしいのです。前の面から持ち越せなかったらこの面でもかまいません。そろったら使ってください。

２人プレイの場合，ＢＯＸ18から１人が火を持ってくるという方法がありますが，トランプが出てくるまで何もできないのでかなり効率が悪いし，かえって難しくなります。むしろ２人共服を着ていたならボディ・アタックで各１匹ずつ倒すというやりかたもあります。

二つの時限爆弾は序盤にでてくる敵をシビシビで足止めして倒すのに使ってください。恐らくこのゲームのデザイナーのかたはこの時限爆弾でトランプを倒すように意図してレイアウトしたのでしょうが，実際にそのような使いかたをするにはよほどの実力と，そして運が必要です。

１人プレイの際は１人ぐらいやられてもしかたない，ぐらいの気持ちでプレイしてください。

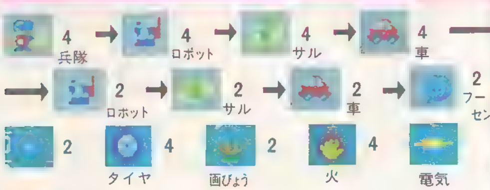


◀アチャが足止め，ピノが捜索。うっ7がでてしまった…３枚そろわない…

持ち越す武器

（１Ｐ）電気
（２Ｐ）電気と超音波もしくは爆弾と超音波
（２Ｐ）の超音波は必ず持って行くべきです

BOX 20







ピノのひとことメッセージ

２人プレイと武器の持ち越しの意義を思い知らされる面だ。こんな面の２人プレイがビシッとキマったりすると，もうトイポップはやめられません。

＊

１人プレイではつむじ風か星弾を使うか，神風特攻でも多用しないかぎり，オールクリアは不可能な面です。と言ってもこの面でつむじ風等を使ってしまうとＢＯＸ23の魔法使い出現面でそろえられる可能性が大変低くなります。前のＢＯＸ19で片方を使っていたら，なおさら絶望的です。

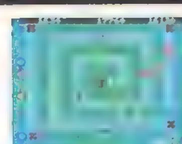
あなたの作戦しだいですが，１人プレイだったら速攻クリアをおすすめします。その際左上に必ず一つハートのビンが配置されていますが，これを取りに行くタイミングに注意してください。

２人プレイの際でも，前の面から一方が超音波を持って来ていなければオールクリアはできません。この面にはサルが２度にわたって出現するのに，超音波は一つも隠されていないので，これは絶対に手放し（持ち換え）てはいけません。

残る一方がドンドン持ち換えてフォローしてください。

前の面から爆弾を持ってきていたら，左奥のボックス群は壁越しの爆弾で確認しておくと便利です。

画面中央のうず巻き型の中はバトル・フィールドにしないほうが得策です。外周に添って戦いましょう。その際，見切りのテクニックを多用することになります。

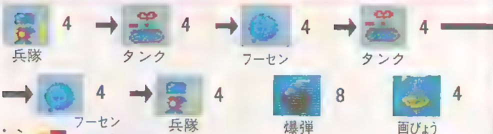


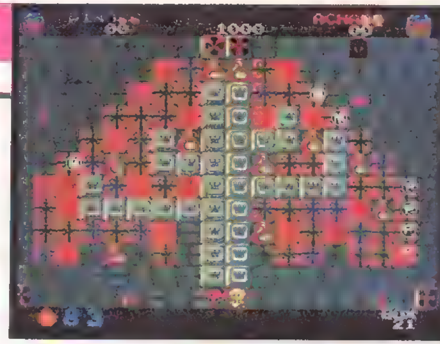
◀その超音波を離しちゃダメだよ，アチャ。でも車に撃っても効かないよ…

持ち越す武器

（１Ｐ）何でもよし
（２Ｐ）一方が画びょうを持って行ってもよいが特に気にする必要なし。

BOX 21







アチャのひとことメッセージ

この面の形，ギャルボスに似てるっていう人もいるけど，ブロックを幹と枝，ボックスを葉に見たてると大木にも見えないかしら？

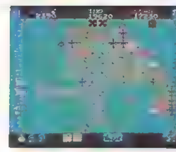
★

兵隊を除けばタンクとフーセンしか登場しない面です。息抜き面という感じですが，武器の配置によっては少々苦労する場合もあります。

定石としては1人プレイなら右下，2人プレイなら左右に分かれて下部のボックス群をまず壊しまくってください。1人プレイなら爆弾を，2人プレイならそれぞれ爆弾と画びょうを装備してしまいましょう。2人プレイなら後はその武器を持ちっぱなしでOKです。1人プレイの場合は次々と武器を持ち換えなければなりませんが，下部に武器が十分そろっていないときはフィールド上部にも武器をさがしに行きましょう。その際マジック・ハンドやパンチには気をつけてください。それに敵出現口も二つ並んでいますから注意しましょう。

それからこの面でもっとも気をつけなければいけないのは，壁越しの爆弾です。知らず知らずのうちに下から上部のボックスに対して壁越しの爆弾を使ってしまうことがあります。

その際，上方に7や★のカードがあるとたいへんです。これらのカードはボックスを壊してむきだしにすると，数秒で消えてしまうので取りに行っても間に合いません。もちろん7と★がすでに2枚ずつそろっていれば無視してかまいません。



◀画面外に注目！フーセンがいるぞ。これはヤツの得意技

持ち越す武器

（1P）画びょう
（2P）いずれかが必ず画びょう

上級者の場合，2人プレイにおけるこの画びょうの持ち越しは絶対に必要です。初心者でも持って行く必要があります。

BOX 22







ピノのひとことメッセージ

ダイヤの泉が二つあるけど，上のほうは最初に出現するトランプに撃たれちゃうことが多いんだ。これはトランプ出現の瞬間にちょっと誘導すればいい。

★

なぜ前の面から爆弾を持ってきてはいけないのか？それは，この面はスタート地点の目の前にダイヤの泉があるからです。それもこれはまわりの3方向がボックスに囲まれているので変則取りでまったく動かずに一か所でダイヤを取ることができます。

ですがその際爆弾で泉を開けるとまわりのボックスも開いてしまいます。それでも変則取りはできますが，敵弾によってボックスが壊されて侵入して来るのを早めてしまいます。この面はむやみにボックスを開けないほうがベターです。

2人プレイでパーフェクトなプレイを目指したい上級者なら，画びょうを持った1人はそれを離してはいけません。残る一方が1人プレイの感覚で電気と火を交互に持ち換えてください。自信がなければ各々電気と火を持って矢印の方向へ攻撃です。その際ピノの射程だと上の泉を開けてしまうので注意が必要です。

1人プレイでも2人プレイでも8n−2面の注意は忘れないでください。何度も書いたことなのでここでは説明は省きます。



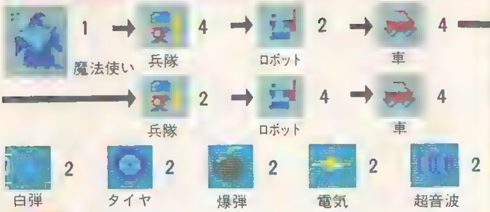
◀写真ではピノが超高等技「BOX21から25・26への画びょう持ち越し」中

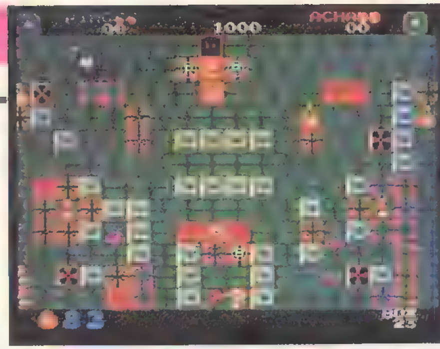
持ち越す武器

（1P）電気以外のほうがよい
（2P）初心者…共に何でもよし
　　　上級者…一方がBOX21から持っている画びょう

この画びょうはBOX25と26で使うためのものです。トイポップ全面中でも最大の持ち越し技です。

BOX 23







アチャの ひとことメッセージ

大きな特徴はない面ね。でも時限爆弾ではじまってダイヤの泉で終わるなんてこの面だけかな。

★

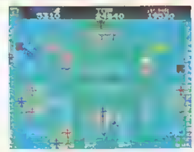
目の前の時限爆弾を開けないことには外へでられません。2人プレイの際，2人で同時に二つの時限爆弾を開けたりしないように。逃げられなくなります。

2人プレイで例の画びょう持ち越しの大技を使っている場合，画びょうを持った人はこの面も何もすることはありません。逃げまくりながらせいぜい兵隊でもやっつけてください。ただしつむじ風か星弾を使う分には問題はありません。

基本的には別にむずかしい面ではありませんが，タイヤと電気が二つずつしか隠されていないのでムダ使いをすると足りなくなります。

ダイヤの泉は扉の真下にあるので，ご先祖ブロックが始動してから開けても全部取ることができます。

※服あり！



◀まず時限爆弾を開けてよけましょう

持ち越す武器

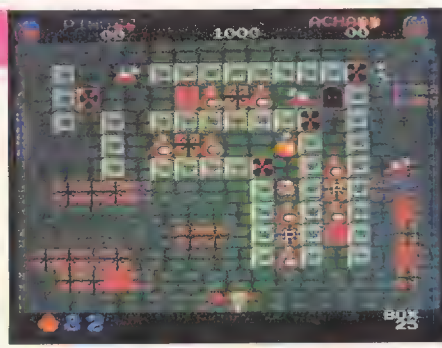
（1P）電気

（2P）電気とタイヤ

上級者…電気とBOX21から持っている画びょう。

BOX 25







ピノの ひとことメッセージ

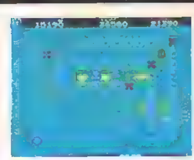
ゴールするとき，白弾を持って入ったりしないよう気をつけよう。扉へ通じる道は一本道だから…。

★

車とロボットが出現した後，フーセンが二つ出現しますが，この面には画びょうがありません。2人プレイでBOX21から一方が画びょうを持ち越していればこれを倒すことができます。

その方法を取っていない場合は，しかたありません。オールクリアをあきらめるか，ボディ・アタックを使うかもしくは前の面がボーナス・ボックスでスコア調整が簡単なのでフォークをだしてフーセンが出現した時点で使用する方法もあります。

1人プレイの場合タイヤと電気にしてもギリギリ必要な分しか用意されていないので，ムダ使いはできません。白弾が六つもありますが，これは明らかに一種のトラップです。変なところで取ってしまわないようにしましょう。



BOX21から画びょうを持ってきていれば簡単にオールクリアだ

持ち越す武器

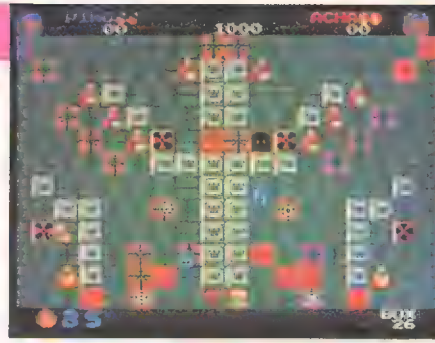
（1P）電気（ぜひ持って行きたい）

（2P）いずれかが電気

上級者…電気とBOX21から持ってきた画びょう

BOX 26







アチャの ひとことメッセージ

なかなかインケンなＢＯＸデザインしてくれるわねー。こんなむずかしくて時間のかかる面にダイヤの泉を二つも置かないでほしいよ。

★

大変難しい面です。１人プレイと２人プレイと分けて解説しましょう。

2P

一方が画びょうを持ってきているのなら何とかなります。残る一方が火と超音波をうまく持ち換えてください。フーセンは２回に分けて攻めてくるので，それまで画びょうは離してはいけません。

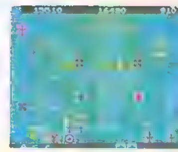
画びょうを持ってきていないパターンの場合は２人プレイでもオールクリアは骨です。時限爆弾をうまく使い，できればフォークを出現させるしかありません。

1P

前の面から持ってきた電気で敵をシビシビさせながらハートを取って早く脱出してしまうのが安全策です。

点数を稼ぎたければ２人プレイ同様時限爆弾やフォークを使ってフーセン退治をしなければなりません。

ダイヤの泉もシビシビ併用で取らざるを得ない状況になることが多いでしょう。



◀せっかく画びょう持ってるんだからもっとフーセンきてよ

１人プレイでも２人プレイでもこの面ならつむじ風か星弾を使ってしまってもかまいません。一番確実な方法はこれです。

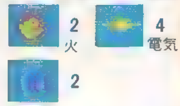
持ち越す武器

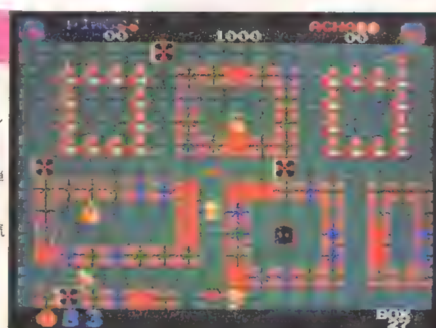
（１Ｐ）超音波

（２Ｐ）超音波と火

BOX 27









ヒノの ひとことメッセージ

序盤から中盤にかけて出現するサルをうまく処理できるとかなり楽な展開になるだろうね。

★

かなり忙しい面になりますが，登場する敵キャラに対応する武器はすべてそろっているので敵の出現順をきちんと把握していればきれいにオールクリアできます。

ボックスを壊しまくってもいいのですが，そうするとこの面は敵出現口以外ブロックが存在しないので，敵をまくのにかえって苦労することもあります。少しはボックスを残しておく（開けるだけで壊さない）のも一つの手ですし，壊している暇もあまりありません。

また，ダミーのピンがとても多いのでこれを開けてハートをさがすときは爆弾を使うと能率的です。タイムアウトに注意してください（と言ってもこれから先の面はほとんど時間との戦いになりますが）。

※服あり！



◀一本道を移動するサルなら狙いを定めるむずかしさがないから楽ちん楽ちん

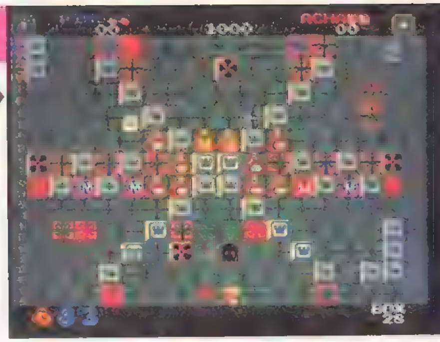
持ち越す武器

（１Ｐ）火もしくは爆弾でもよい

（２Ｐ）火と爆弾

BOX 28







アチャの ひとことメッセージ

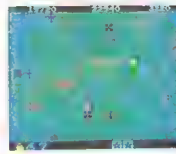
Ｘ字面というやつね。こういう形はＸの上の部分に行くのに遠く感じるのよねえ。

★

武器の配置でかなり難易度の変わる面です。どうしても通るべき道に数少ない画びょうや爆弾が配置されていたりすると痛くて涙がでてきます。火は四つもあるので心配はありませんが，画びょうと爆弾は二つずつしか隠されていないので大事に使ってください。

攻略上一番注意することは，画びょうの置いてある場所だけは早目に確認しておくということです。ＢＯＸ21やこの面のように迷路が真ん中から分断されていると，フーセンから逃げるのがけっこう辛いのです。フーセンの出現が近づいたら，バトル・フィールドは画びょうが置いてある場所のそばにしましょう。

武器が足りなくなってタンクなどが倒せずに残ってしまうことがよくあります。そんなときはタンクを左右のエリアに誘導して（上部はダメ）ご先祖ブロック落としを使いましょう。この



◀画びょうの位置は早目に確認しよう

面ではしばしばお世話になる技です。

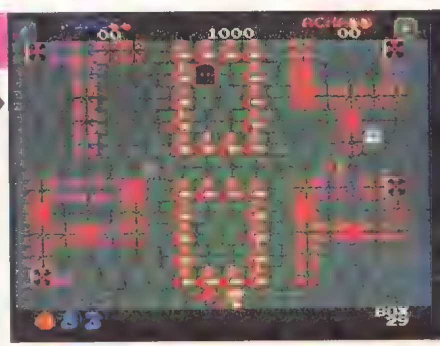
持ち越す武器

（１Ｐ）7，★を捜したいのなら爆弾

（２Ｐ）火と画びょう。この組み合わせ以外あり得ません。一方が欠けてもパニックにおちいります。

BOX 29







ピノの ひとことメッセージ

“ＴＯＹＰＯＰ”という字が読める面。素っ気ないつくりの割にかなり難しいよ，この面。

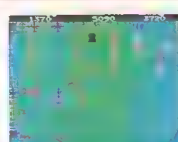
★

武器の持ち越しというトイポップの最重要フィーチャーによって成り立っているような(？)面です。

ダミーのピンが多いのですが，四つのハートは90％以上の確率で最上段と最下段のピンの中に分かれて隠されています。１人プレイの際は，これらハートだけ拾って扉に飛び込んでしまうしかありません。7，★を捜したいというのならそれは可能です。ただし魔法使い出現面は目の前ですから，まちがっても使ったりはしないように。

いずれにしてもこの面に出現するトランプ，フーセン，車のうち，この面には車に対応するタイヤしか隠されていません。オールクリアはあきらめましょう。

２人プレイの場合は，前の面から持ち越してきた火と画びょうで敵を倒せます。途中，車が２台でてきますが，これはフーセン，トランプのいずれかを全滅させてから，そのプレイヤーがタイヤを取って応戦しましょう。それまでは逃げ回るしかありません。



◀火と画びょうの両方がないとどうしようもないぞ！ボックスは壊しまくれ

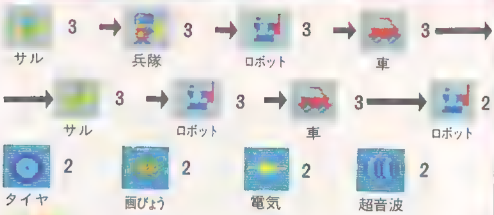
ボックスやピンは壊しまくったほうが得です。かなり逃げ回る必要のある面ですから。

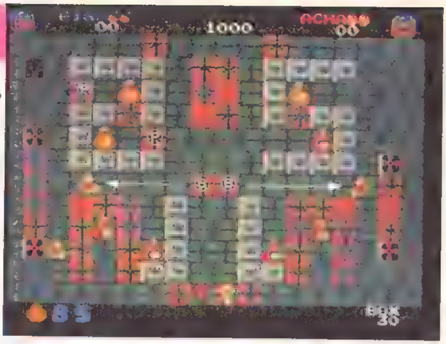
持ち越す武器

（１Ｐ）超音波でもよいし，持っていれば爆弾でもよい

（２Ｐ）共に超音波

BOX 30







アチャのひとことメッセージ

シビシビのお世話になる面だと思うな。タイヤと超音波の持ち換えのタイミングがとっても難しいし…。

2P

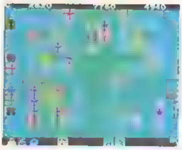
まず2人で上の二つの時限爆弾を開けてしまいましょう。残しておくと確実に邪魔になります。そして[7]と[★]が2枚ずつそろっていてもボックスは壊さずに開けるだけにして中身を確認しましょう。というのも次の面はつむじ風でも星弾でも最初から持っていたほうが絶対的に有利だからです。

後は素早くアチャに電気を持たせ，矢印の範囲で左右（時には上下）からくる敵を足止めしておきます。ピノがその間に次々と武器を持ち換えてサルと車を倒します。クリア直前に[7]か[★]を三つそろえて扉に入ってください。

1P

①時限爆弾を最初に開けてしまうこと，②ボックスの中身を確認しながら開けていくこと…。

これは2人プレイと同様です。問題は[7]がでるか[★]がでるか，です。[★]なら文句なく持っていくべきですが，[7]の場合は次の面で敵をかなり残して有効時間が切れてしまいます。でも魔法使いだけ倒してハートを四つ集める時間はありますから，より先の面へ進むためには[7]でも持っていくのがよいでしょう。

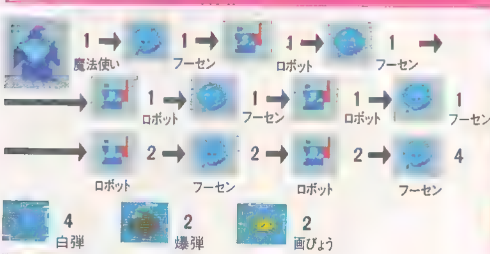


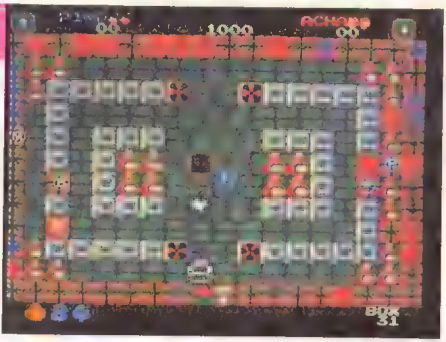
◀右下に[★]が見えている！これは何が何でも星弾をそろえて持ち越したいぞ

持ち越す武器

（1P）電気とつむじ風もしくは星弾
（2P）つむじ風もしくは星弾。そしてそれを持ったほうが画びょう，残る一方が電気を持つのが望ましい。

BOX 31







ピノのひとことメッセージ

この迷路構成では逃げ道がありません。「大丈夫，フーセンはトモダチさ！こわくなんかない！」などと自分を勇気づけてもこわい面。

腹の立つ難しさを持った面です。

2P

前の面から画びょう，電気，そしてつむじ風もしくは星弾を持ち越していれば実に簡単にクリアできます。魔法使いをまず倒してしまったら後は出現口からでてくる敵を片っ端から倒せばクリアです。

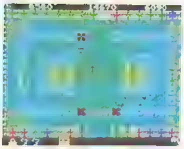
つむじ風等を持ち越していない場合は当然[7]，[★]をさがさなくてはいけませんが，これはよほど2人の息が合っていないとむずかしいといえます。トラップも隠れていますし…。

1P

前の面から星弾を持ち越していればまず敵全滅まで有効時間は続くと思うので問題はありません。

つむじ風を持ち越してきた場合，敵全滅まではとても効力は続かないので魔法使いだけ倒して扉に入ってしまうのも手ですし，雄々しく戦ってみるのもいいでしょう。ただし，この面にはロボットに対応する電気が隠されていないので前の面から持ってきた電気を外してしまうとほとんどアウトです。

前の面からつむじ風も星弾も持ち越してきていない場合はやはりこの面でさがす他ありません。

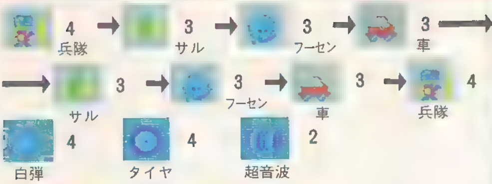


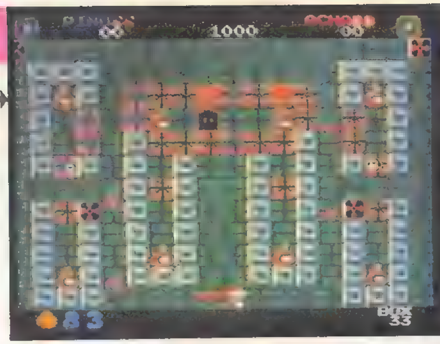
◀出現口を直接撃って，でてくる前にドンドン倒せ！

持ち越す武器

（1P）爆弾もしくは画びょう
（2P）いずれかが必ず画びょう
（1P）（2P）共につむじ風か星弾の残った一方があれば持ち越してもよい。

BOX 33







アチャのひとことメッセージ

ハートがどれもこれも袋小路に置いてあって，どうやって取りに行けっていうの？このへんはさすがに難しい面が続くけど，アチャ負けないわ。

2P

一方が画びょうを持ち越してきていれば何とかなります。フーセンは２回に分けて出現しますので全部退治するまでは画びょうは離さないように。この面に画びょうはありませんから。

もう１人のタイヤと超音波の持ち換えのタイミングが非常に難しいでしょう。特に超音波は無駄使いすると一巻の終わりです。

フィールド上部中央のボックス群は極力開けるだけにして壊さないようにして，１～２か所壊した穴からサルや車を狙い撃ちすると安全です。

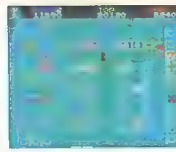
つむじ風等，そろえられたら使ってしまってよいでしょう。

1P

画びょうを持ち越してきていてもフーセンは２波くるのでオールクリアは厳しいでしょう。まあこの面は予備の服もあるのでボディ・アタックと，神風特攻でフーセンを全滅することもできますが…。

一番簡単なのはつむじ風等をそろえてしまうか，前の面から持ち越してくることです。更に前の面がボーナス・ボックスなのでフォークも簡単に出現させることができます。

※服あり！

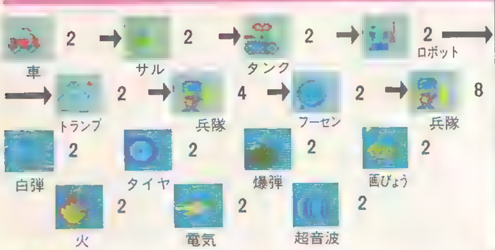


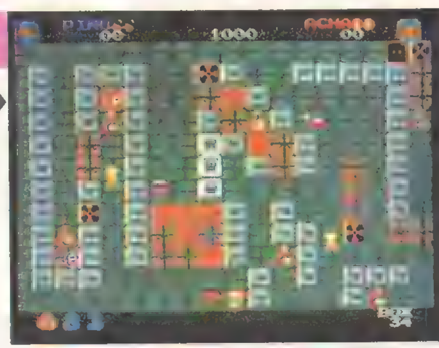
◀これはもっともツイてるパターン。３枚目の7だ，使っちゃおう！

持ち越す武器

（１Ｐ）タイヤもしくは超音波
（２Ｐ）タイヤと超音波

BOX 34







ピノのひとことメッセージ

本論から話がズレるけど，やられた瞬間のサルの顔はやたらおかしいよ。

★

敵キャラクター総出演（デカ・キャラを除く）面です。武器もすべてきれいに用意されているので実力勝負の面でしょう。

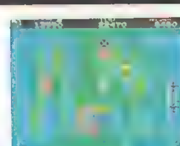
兵隊を除き，どの敵も２匹ずつ次々と現れてきます。ところが，フィールドは多少迷路状になっており，敵出現口同士が離れています。そのため同種のキャラが別々の口から出現した際，連続で倒すのが難しいというのがこの面の特徴です。

また，通り道に武器が配置されていることも実に多い面なので残り武器の数はきちんと把握しておきましょう。

画面中央のニセ・ブロックは壊して通り道にしてしまってよいでしょう。

２人プレイの際は一方がある程度長く電気を持ってシピシピを多用し，その間に他方が持ち換えていくという定石に従うのが有効なやりかたです。

つむじ風，星弾はそろうならば使うことです。余談になりますが，どうしても難しくて先に進むのに障害になる面があったなら，魔法使い出現面のことを考えずにどこででも7や★をそろえて使ってしまうのもよいかもしれません。

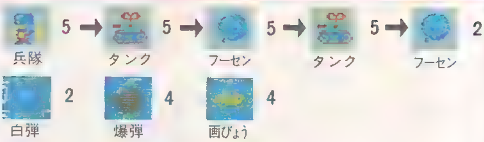


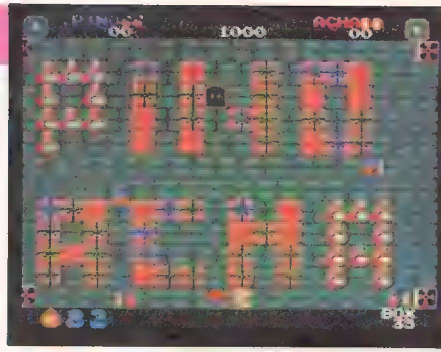
◀超音波とタイヤを持って敵を待ちかまえよう。常に先読みでいくことだ

持ち越す武器

（１Ｐ）できれば爆弾
（２Ｐ）一方が爆弾，もう一方が電気。この電気はＢＯＸ36まで持ち越します。

BOX 35







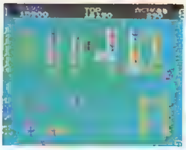
アチャの ひとことメッセージ

わっ♡"PINO・ACHA"面だ! 簡単な面で予備の服まであるからって人を脱がせて遊ばないように!私は着せ替え人形じゃありません。

トイポップ全面中でもおそらく5本の指に入るほど簡単な面です。敵は兵隊以外はタンクとフーセンしかでてこないし，武器は豊富に用意されているし，トラップも一つもなければ，予備の服まであります。ブロックにいたっては四隅に敵出現口が存在するだけです。ここまでこれたプレイヤーにとってはボーナス・ステージも同然です。画びょうだけは早いうちに捜しだして万全を期しておきましょう。

また，2人プレイの場合，前の面から一方が持ち越してきた電気は，絶対に手放さないことです。次の面で重宝します。

※服あり!



◀アチャは「BOX34から36への電気持ち越し」中。敵の足止めはできるぞ

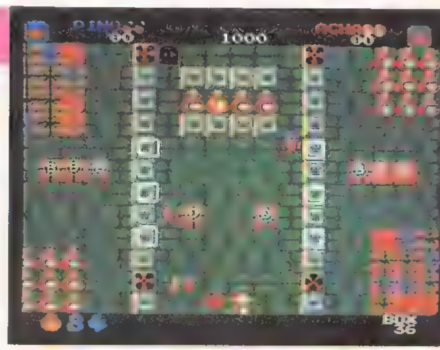
持ち越す武器

(1P) 爆弾

(2P) 爆弾とBOX34から持ち越した電気

BOX 36







ピノの ひとことメッセージ

この面なんか戦術的なおもしろさがすごく楽しめると思うよ。僕は好きだな，この面。

2P

スタートと同時に右下のニセ・ブロックを壊して右の奥に2人で陣取ります。ボックス群は左上と右下にあるのになぜ右下を選ぶのか?それは武器の集中率が右下の方が絶対的に高いからです。

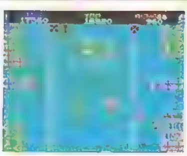
ここで武器の確認をしたら電気を持ったほうが侵入してくる敵をシビシビさせて足止めし，残る一方が持ち換えていきます。右下に武器が足りない場合はうまくタイミングを計って2人で左上へ走ります。

中央の二つのダイヤの泉は敵全滅後にゆっくり取ります。ですからこの付近で爆弾を破裂させたりしないよう注意してください。

1P

少々厳しい面ですが正攻法でオールクリアは可能です。

ロボットが出現するまでの敵に対応する武器はすべてそろっています。次々と倒してください。ロボットが出現したら三つ並びの時限爆弾の周りに誘導して，やっつけてしまうのです。左右にあるので，それぞれ2～3匹ずつ巻き込めばロボットは全滅できます。この際，必ず三つ連続で開けてください。一つだけ開けて爆発させると残りの時限爆弾は不発のまま消滅してしまいます。



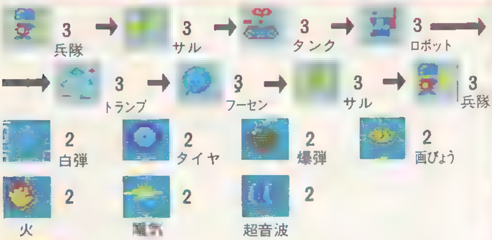
◀武器の確認をしたら、入ってきた穴から敵を狙い撃ち!

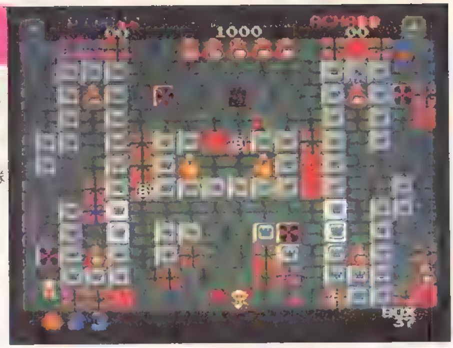
持ち越す武器

(1P) 超音波もしくは爆弾

(2P) 超音波と爆弾

BOX 37







アチャの ひとことメッセージ

シクシクシク…。いくら魔女にとらわれたお友達を救うためといってもなぜアチャはこんなむずかしい面を戦わなければいけないの…?ナムコのバカ〜ン!

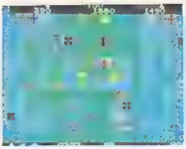
★

登場キャラに対応する武器はすべてそろっていますが，とにかく難しい面です。全面中屈指の難関でしょう。

まず例によってやたらと通り道に武器の入ったボックスが置かれています（というよりほとんどが通り道に配置されている）。さらに言うならば外周にも武器集中率の高いボックスが配置されているにもかかわらず，敵出現口はその一つ内側に置かれています。よって敵に妨害されて武器を取りに行けないという悪循環に泣かされます。

しかしサル（と兵隊）以外はどれも1回ずつしか出現しないので武器をケチらずにとにかく近くにいる敵から順にスピード優先で倒していけば鮮やかにキマることもあります。

この面でも一番注意すべきはやはりフーセンかもしれません。他の敵は迷路に引っかかってくれますがフーセンは待ってくれませんから。画びょうは早目に確認しておきましょう。



◀既に画面上には4種類もの敵が…。誰か助けてよー!

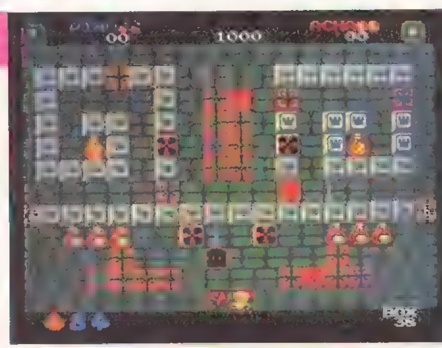
持ち越す武器

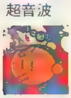
（1P）画びょう。なければ火

（2P）画びょうと火

BOX 38







ピノの ひとことメッセージ

この面もけっこうむずかしいんだよなあ。特にスタート直後がポイントなんだよね。

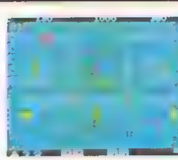
★

フィールドが中央から上下に分断されており，上下のエリアをつなぐ道は両サイドにしかありません。ここをうまく使えるかどうかがこの面の一つのポイントです。

まずはできればⓐ，ⓑのボックスを開けて中身を確認すること。これを優先してください。ここが空箱の時は問題ありませんが，何か武器が置いてあると上下の通り抜けのとき，じゃまになります。どの武器が入っているかによって状況は違ってきますが，取るタイミングを考えなければなりません。

上部のエリアは敵にはさまれやすい迷路になっているので，作戦なしに入り込むとあっさりやられてしまいます。ハートを取りに行く時期をあせらないように。

1人プレイの場合，出鼻に画びょうを持って上部へ抜けられれば，上でフーセンを全滅させるほうが楽です。トランプはその後で戦うというのも一つの手でしょう。※服あり!



◀シビシビを併用して確実に敵を減らしていこう

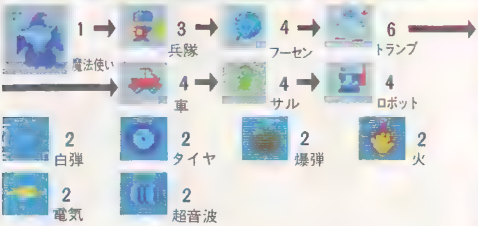
持ち越す武器

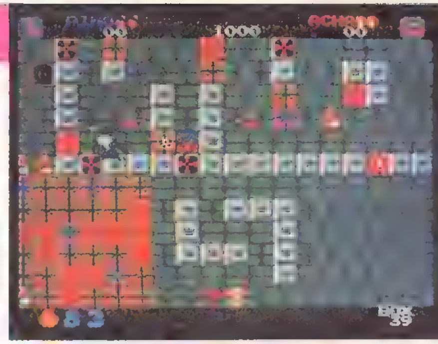
（1P）画びょう

（2P）いずれかが画びょう

もちろんつむじ風など持っていってもかまいませんが，再三言うように，つむじ風のほうは有効時間が短いので注意してください。

BOX 39







アチャのひとことメッセージ

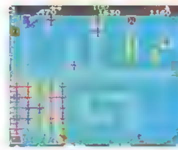
全面クリアできるくらいの実力がついてくると魔法使いを1回でも倒しそこなうとすっごく悲しいの。十分注意しようね。

最後の魔法使い出現面です。

フーセンがすぐに出現するので前の面から画びょうを持ち越してくるのは絶対必要条件です。この面に画びょうはありません。

まずは左下のうんざりするような量のボックス群をひたすら開けまくり，壊しまくってください。そこで[7]か[★]が見つかればOKです。ただしその際注意すべき点は，フィールド上部に[7][★]が隠されている場合です。その場合だと，敵弾で勝手にボックスが壊されて，気がついたら[7]や[★]が消えていたというあまりにも悲しい状況が作られていることがあります。ですから2人プレイの場合だったら多少の危険は覚悟して1人がⓐの所から上へ入り込んで[7]，[★]を捜すという作戦もあります。

また，爆弾を持った際に，はしゃぎ過ぎて壁越しの爆弾でⓑの箇所にあった[7]，[★]を消してしまう，というのも稀（まれ）にありますので注意してください。



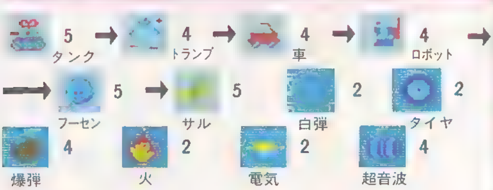
◀おおっ！今日はなんてツイているんだ！いきなり[★]がめっかった！

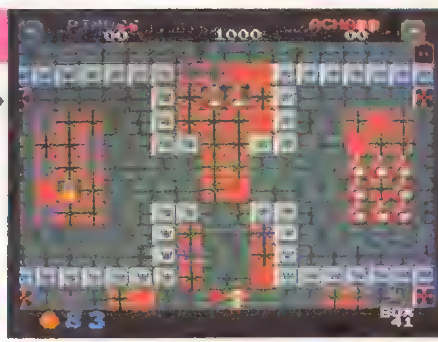
持ち越す武器

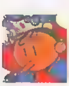
（1P）できれば爆弾

（2P）できれば爆弾と火

BOX 41







ヒノのひとことメッセージ

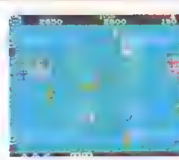
いよいよ最終ゾーンに突入だっ！逃げの体勢に入れば40面台は30面台よりやさしいよ。オールクリアを目指すと厳しいけど…。

武器は取りやすい配置になっていますが，フィールドが狭く，敵をかわしにくい面です。終盤に登場するフーセン以外は対応する武器がそろっていますが，かなりスピーディなチェンジ&シュート（持ち換えから攻撃への連続技）が必要です。

フーセンを倒すにはフォークを出現させるのが最良手段でしょう。前の面がボーナス・ボックスのときはスコア調整が実に簡単なのでここは必ず出現させたいところです。フォークはフーセン5匹が全部出現し切ったところで取るように。

序盤で取ってしまっては何の意味もありません。

また，シビシビとの混合ボディ・アタック（テクニックの項参照）で倒すこともできますが，ストックによゆうがないとできません。



◀画びょうはこの面にない！[7]が見えてるから使ってしまうか…

持ち越す武器

（1P）タイヤ。爆弾という手もある

（2P）タイヤと超音波

BOX 42



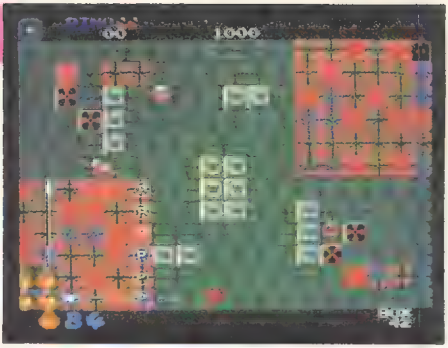


アチァのひとことメッセージ

ずいぶん大ざっぱなつくりの面という気もするけど…。予備の服やお菓子を捜したければハートは全部取らずに残しておいたほうがいいわよ。

☆

そうむずかしい面ではありません。問題は、これだけのボックス群にタイヤと超音波がたったの二つずつしか隠されていないということです。



2P

前の面からタイヤと超音波を持ち越していれば何も困ることはありません。矢印の部分のボックスを全部壊してトンネル開通をして，2人してそのコーナー部に陣取って穴熊の体勢を作ります。後は外側に向かって撃っていれば何も考えずにオールクリアできます。

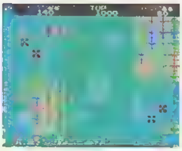
前の面からの持ち越しをしていない場合は少しむずかしくなりますが，うまく敵を誘導しながら武器をさがしてください。

1P

2人プレイ時と同じように左下のボックス群を内側から崩すようにして武器の確認をします。右上に行かないと武器が足りない場合もありますので注意してください。

また，1人プレイでも2人プレイでも次の面に星弾を持ち越せたら持っていってください。つむじ風の場合はあまりおすすめできません。

※服あり！



◀敵が侵入するのを待っていればよし。あんまりこないようならでていこう

持ち越す武器

（1P）（2P）共に何でもよし

できれば星弾のほうを持ち越す。

BOX 43





ヒノのひとことメッセージ

ゲーム・デザイナーのHYONDさん，よくぞ最後にこんな面を…。2人プレイの全面オールクリアの夢が何度ここで打ち消されたことか…。

☆

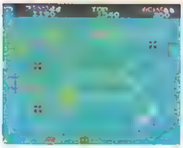
ノーマル・ステージとしては最後の面にあたります。さすが最終面だけあって，ほとんど無理難題をふっかけているとしか思えない構成になっています。トランプ，ロボット，フーセン，兵隊が出現しますが，この面に隠されている武器では兵隊以外倒しようがありません。

BOX42から持ち越せる有効な武器も一つもありません。2人プレイならばBOX41から一方が強引に火か電気か画びょうを持ってくるということもできますが，それでもオールクリアにはほど遠いといえます。

ということはつむじ風か星弾をそろえるしかないのですが，BOX39の魔法使い面で片一方を使ってしまった直後なのでうまくそろわない可能性も高いのです。

正直言ってこの面をオールクリアしようと思うと運が左右します。ただし速攻クリアするならばそうむずかしい面ではありません。ⓐ，ⓑ，ⓒのピンは最初に確認に向かいましょう。



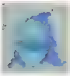


◀そうだ，ヒノ，そこには先に入っておくとけっこう楽だ

持ち越す武器

（1P）（2P）共にハートの位置を覚えていない人には爆弾が助けになります。覚えていれば何でもよし。

BOX 44


1
魔女


8
ハート





アチャのひとことメッセージ

ハイ，全面制覇おめでとうございまあす。ここまでくるのにかかる時間は１人プレイでも２人プレイでも１時間弱ってところかな。バンザーイ♥

最終面は特殊ステージで，この城の主である魔女との対決となります。

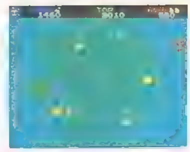
この面には画面内の８か所にハートが隠されており(位置は常に一定)，その場所に弾を撃ち込むとハートが現れます。これに主人公が触れるとハートは魔女の体に向かって飛んでいきます。

このようにして八つのハートを魔女の体内に潜り込ませると，魔女は「ヤラレタ」と言って一巻の終わりです。

２人プレイの場合，魔女は常にピノを狙ってくるので，その間にアチャがハートを取っていけば簡単にクリアできます。

１人プレイの場合，ピノは常に魔女に追われた状態になっているので，けっして座標軸（縦でも横でも）を合わせてはいけません。魔女の高速弾はとても避けられません。うまくブロックを楯にして回り込んでかわすようにしてください。

普段は常に魔女より画面の内側（中心寄り）へ回り込むようにしないと端に追いつめられてしまいますが，追いつめられても見切りを使えば逃げることはできます。



◀ピノはグルグル逃げ回っていればよし。その間にアチャがハートを取ろう

※この面のタイマーはダミーです。０になっても何も起こりません。
※２人プレイ時には必ずアチャの側に20,000Ptsのボーナスが入ります。

トイポップ名画面集

トイポップには素敵なストーリーがあります。でもそれは直接文章で僕たちに伝えられるのではありません。ゲームプレイの合い間にかわいいデモ画面とちょっとした英文による解説が入って僕らは断片的にそのストーリーを知ることができます。

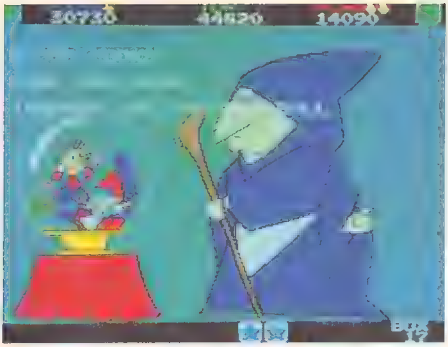
そこから世界が広がり，ハッとするとプレイヤー自身が，トイポップ・ワールドに引き込まれ，その一員となっていることに気付くことでしょう。ほら，トイポップの世界が見えてきた…。



▲オープニング画面。ピノとアチャは仲間を救いに魔女の城に向かいました。人形である彼らが活動できるのは夜の間だけなのです。空には月が昇っています…



▲魔法使いは良い兵隊をかごにとらえ，悪の心を持ったコピーを創りだしてしまうのでした。かごの中の良い兵隊は驚いています。
※ＢＯＸ９スタート時のデモ画面です



◀ピノとアチャの大活躍は続きます。でもその様子をずっと見ている者がいました。この城の主，魔女です。強大な魔力を持つ彼女がこのまま黙っているのでしょうか…？
※ＢＯＸ17スタート時のデモ画面です





▲エンディング画面です。ピノとアチャは魔女を討ち倒し，仲間を助けだすことができました。朝がきてピノもアチャも普通の人形にもどりました。すべては昨日の夜以前のまま…すべては元どおりになりました…。…おや？さっきの魔女の城が見えますね。あれは絵の中の世界だったのでしょうか…

おまけ



◀全登場キャラクターと開発スタッフがデモ画面で見られます。ＨＹＯＮＤさんと書かれているのがゲームデザイナーのかたです。ＦＵＪＩさんというのはＮＧでおなじみ「午後の国」の富士弘さん，キャラクター・デザインですね



◀ハイスコア・ネーム登録画面。１位から５位までで全部左側にでる絵が異なります。ただしどれも別のデモで一度使用されているものです。
ハイスコア・ミュージックのできも秀逸です

最後に

はじめから全部読んでくださったかた，どうもありがとうございました。いかがでしたでしょうか？

もはや書きたいことは本文で書きつくしてしまいました。これを読んで「トイポップってこんなに奥の深いゲームだったのか」と少しでも思ってもらえたら幸いです。

もう気付いているかたも多いと思いますが実はデモ画面にでてくる英文などに文法・スペルの誤りがあるんですよね。でもあまり気にしないでください。ゲームが楽しいから笑ってすませましょう。

協力
FANCY-KETOSE
FANCY-ACU-KEI
ACU-Y.N（プレイを参考にさせていただきました）





ビデオゲームやパソコン・ゲーム，ファミコン・ゲームでも大人気だった「ドルアーガの塔」の第２部作として「イシターの復活」は制作されました．

「THE RETURN OF ISHTAR」(ザ リターン オブ イシター)は「THE TOWER OF DRUAGA」(ザ タワー オブ ドルアーガ)の続編ということだけでなく，業界初のパスワード方式によるコンティニューや64種の呪文(じゅもん)全128ルームに潜む多彩なモンスター，２人同時プレイが可能な本格的ＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）と多くの話題を呼びました．そのため前作同様に他のビデオゲーム機器類に与えた影響は非常に大きく，新たな一つの方向性を示したといっても決して過言ではありません．

発売年月：1986年６月

STORY

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスターたちや、さまざまな種類のワナだった。

しかしながらギルは、数々の危険を持ちまえの勇気で突破していった。

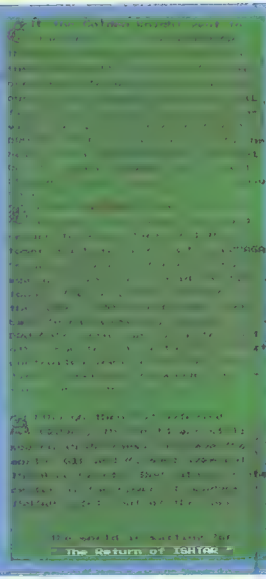
そんな姿を見た女神イシターは、ギルにドルアーガを倒すためのいろいろな力を与えた。そしてギルは、ブルー・クリスタル・ロッドの輝きを得てドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じ込めることができたのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃墟へと化してしまい、出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人だった龍のクオックスは、ドルアーガの呪縛が解けたおかげで自分の住み家に帰っていったが、その他のモンスターたちは、コントロールされていた力を失ってより狂暴になり、あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ、世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを、何としても塔から持ちださなければならない。

世界は『イシターの復活』を心待ちにしているのである。



HOW TO PLAY

●ザ・リターン・オブ・イシターは、KI（カイ）とGIL（ギル）を同時に操作する本格的RPG（ロールプレイング・ゲーム）です。

●前作「ドルアーガの塔」の最上階よりゲームははじまり、塔を脱出することが、このリターン・オブ・イシターの最終目的です。最終目的を果たすためには、プレイヤーは何回もゲームを重ねてキャラクター（KIとGIL）を成長させなければなりません。

●ゲーム舞台の塔は、128の部屋にわかれていて、各部屋には部屋名が付いています。

●一つの部屋が迷路になっていると同時に“部屋間のつながり”も迷路状になっているので、これを解き明かさないと、塔から脱出するという最終目的を果たすことができません。

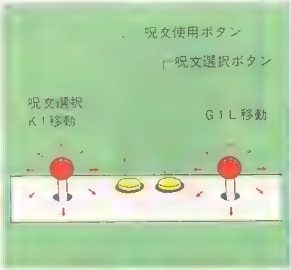
部屋から部屋へは、カギを拾い、そのカギに合ったドアにKIとGILが行くことにより移動できます。

●GILは右にある8方向レバーのみで操作し、敵が一定距離に近づくと自動的に剣を「シャキ!!」と抜き、敵と戦いますが、通常敵と交戦するたびに体力（画面右下に表示）が減っていき、体力が0になると死んでしまいます。

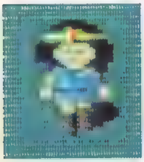
KIは左の8方向レバーと二つのボタンで操作します。右の呪文選択ボタンを押したままレバーを上下左右に動かすことにより、呪文を選択し、左の呪文使用ボタンを押すことにより、その選択した呪文を使用できます。KIは通常、直接敵と触れると一瞬にして死んでしまいます。

●ゲーム終了時に表示されるパスワードを記録しておけば、つぎにゲームをはじめるとき、そのパスワードを入力することにより、前回の続きがプレイできます。

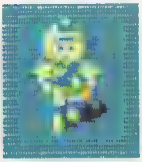




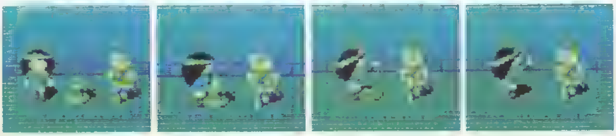
《第1図》操作パネル



KI



GIL



▲KIがブルー・クリスタルロッドを抜く瞬間からゲームはスタートする

パスワード機能とは？

業務用ゲーム初のパスワード機能の付いたザ・リターン・オブ・イシター。ところで，パスワード機能ってなんじゃらホイという人も多いと思うので，ここでじっくりと説明しましょう。

まず，コインを入れると写真1の画面がでます。「なに—英語だ—」と怒りなさるな日本男児。今，説明するから。

NEW GAME

新しくゲームをはじめる場合はこれ。「イシターの復活ははじめてだよー」という人はここを選びます。

LAST GAME CONTINUE

今，直前にゲーム・オーバーになったゲームの続きがしたい場合がこれ。イシターの復活をやっていると，結構熱くなるんですよ，これが。

PASSWORD GAME CONTINUE

前回のパスワードを入力して，ゲームの続きがしたい人がこれ。ここが，パスワード機能であると言われるゆえんです。

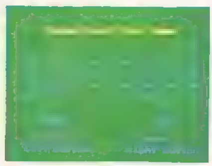

◀〈写真1〉ゲーム選択の画面

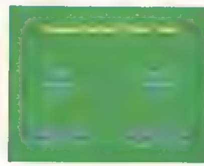
NEW GAME

さーて，NEW GAMEを選んだ人は，イシターの復活をはじめてプレイする人だから，まず，自分だけのKIとGILを作らなければなりません。写真1でNEW GAMEにレバーで合わせて，ボタンを押すと写真2の画面になったはずです。

ここで，KIとGILの名前を3文字以内で決めるのです。左側のはKIの名前で，左レバーで選択，左のボタンで決定。右側はGILの名前。右のレバーで選択して，KIの右ボタンで決定します。

この名前は以後ずーと使用することになります。"AAA"なんて安易につけずに，わが子同然に考えて，名前をつけること。


◀〈写真2〉ネームの登録画面


◀〈写真3〉性別選択の画面

KI，GILの名前をつけ終わったらつぎは性別を決めよう。写真3が，その性別を決定する画面です。MALEは男性，FEMALEは女性という意味。FEMALEにすると，ゲームが少し簡単になるかも。まあ，あまりこだわらずに決めましょう。

これを決めれば，いよいよゲーム・スタート。TOP OF THE TOWERでKIがブルー・クリスタル・ロッドを抜く場面からはじまります。

LAST GAME CONTINUE

ここを選んだ人は，ゲーム・オーバーになった部屋の赤のドアからでてきて，即ゲーム・スタート。いきなり敵が襲ってくる部屋もあるので，よーく考えてから選んでください。

PASSWORD GAME CONTINUE

ここがパスワード機能の特徴をいかしたパスワード継続です。これを選べばNEW GAMEのときのようにネーム入れと性別入れがあります(写真4,5)。

その後，画面は写真6のようになり，パスワード・タイプの選択となります。

KI………KIの呪文と部屋数の継続 GILは初期状態。

GIL……GILの体力のみ継続。KIは初期状態であり，ルームはTOP OF THE TOWERからスタート。

KI & GIL…KIとGIL，部屋数も継続。通常はコレ。

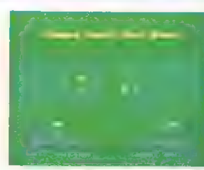
パスワード・タイプを選ぶと，パスワード入力画面(写真7，8)となります。

ここでは，左側の6ケタにKI，右側の4ケタにGILのパスワードを入力します。このパスワードは，名前，性別に対応しているので，常に名前，性別を同じにしないとパスワードの意味がありません。

パスワードを入力し，まちがいがなければ画面は写真9に移ります。これはスタート・ルーム選択画面と言って，今まで進んだ部屋までであり，その部屋のパスワードがわかっていれば，その部屋からスタートすることができます。これは，とっても便利だし，ゲームをおもしろくしている一つの要因でもあります。

左のレバーで上下に動かして（右レバーも併用すると速く動く）選択し，ボタンで決定。「アレ，なんだこの画面は？」なんて言わないように。この画面(写真10)は部屋パスワード入力なのです。

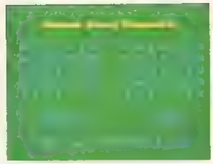
ゲーム中に部屋を移動すると最初に写真11のような画面がでてきたでしょう。この黄色の3文字が部屋パスワー


◀〈写真4〉パスワード・ゲーム・コンティニューのネーム登録


◀〈写真5〉パスワード・ゲーム・コンティニューの性別選択


◀〈写真7〉パスワードタイプの選択画面

ドと言って，各部屋に付いているパスワードなのです。だから，パスワード継続で,「DRUAGA'S GRAVE」からはじめたいと思えば，その部屋のパスワードが必要となるワケ。つまり，ゲーム中，部屋を移動したら部屋パスワードをメモらなきゃいけないっていうことです。



▲〈写真７〉
KIとGILのみのパスワード入力



▲〈写真８〉
KIのみのパスワード入力



▲〈写真９〉
スタート・ルームの選択



▲〈写真10〉
ルーム・パスワード入力



▲〈写真11〉
ルーム・パスワードの表示

KIやGILは成長するぜ!!

ＫＩやＧＩＬはモンスターを倒すごとに，経験値を得ます。この経験値によりＧＩＬはバイタリティが，ＫＩは呪文（呪文ポイント）が増えていくのです（このことをＲＰＧでは成長するとかレベルアップと呼んでいる）。

そして，この経験値は，ゲーム・オーバーになったときにパスワードとして表示されます。

だからこそ，プレイヤーはパスワードを書きとめておかなくてはならないんです。

モンスターを倒して経験値をため，それによってキャラクターが成長していく。この過程はとても時間のかかるものだからパスワード機能があるんです。また，この成長の過程こそがこのゲームの楽しさでもあるので，がんばって，キミの分身であるＧＩＬとＫＩを育てよう。

☆　☆

モンスター大図鑑

イシターの復活に登場する全65種類のモンスターの詳細なデータをグループ別にわけてまとめました。

ここで各データについて説明しておきましょう。

●バイタリティー

各モンスターの体力のこと。GILがノー・シールドで戦えば減らされる体力＋１であり，ファイヤー・ボールの効くモンスターならば，バイタリティ分だけファイヤー・ボールを投げれば倒せます。

また，ＫＩのプロテクションの１回分はＧＩＬのバイタリティ３ポイント分と同じです。

●リカバー・ポイント

GILがモンスターを倒したとき，回復するバイタリティの量がリカバー・ポイントです。

●スピード

これはモンスターが移動する速度のこと。(速い)☆☆☆☆>☆☆☆>☆☆>☆(遅い)のように４段階表示しています。

●登場ルーム

そのモンスターが登場するルームを，ルーム・ナンバーで示しています。

☆　☆

バンパイヤ族

これはボードゲームの「ドルアーガの塔」のモンスターがモデルになっています。移動方向は４方向でクサリを左右にゆらしながら，のっそりと歩きます。

モンスターのバイタリティ分だけのファイヤーボールを当てれば倒せます。

このバンパイヤは，にんにくや十字架をきらう闇の貴族と言われる吸血鬼とは種類が異なるようです。

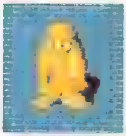


ライト・バイオレット・バンパイヤ



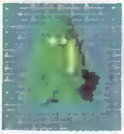
・バイタリティ　2
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆☆
・登場ルーム
1，2，3，4，5，11，

オレンジ・バンパイヤ



・バイタリティ　4
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆☆
・登場ルーム
2，5，6，7，9，10，11

グリーン・バンパイヤ



・バイタリティ　10
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆☆
・登場ルーム
5，9，11，12，16，26

ブラック・バンパイヤ



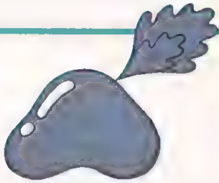
・バイタリティ　20
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆☆
・登場ルーム
12，16，19，22，26，34

スライム族

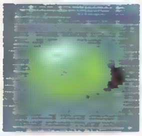
ドルアーガの塔でもおなじみのモンスター。移動方向は８方向。ポヨンポヨンと跳ねながら移動します。

スライムの移動中にはＧＩＬはダメージを与えることはできません。スリープを使おう。

ところでグリーン・スライムって本当は強ーいモンスターなんだよ。それにスライム類は剣では倒せないんだけどなぁー，まぁ，いいっか。

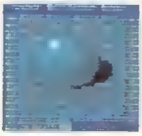


グリーン・スライム



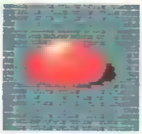
・バイタリティ　6
・リカバー・ポイント　1
・スピード　☆☆
・登場ルーム
4，7，8，15，17，18，33，124

ブラック・スライム



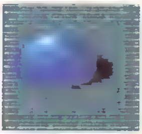
・バイタリティ　10
・リカバー・ポイント　2
・スピード　☆☆
・登場ルーム
8，9，15，18，124

レッド・スライム



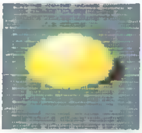
・バイタリティ　34
・リカバー・ポイント　3
・スピード　☆☆
・登場ルーム
18，22，27，76，124

ブルー・スライム



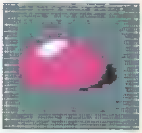
・バイタリティ　56
・リカバー・ポイント　4
・スピード　☆☆
・登場ルーム
24，27，37，105，124

イエロー・スライム



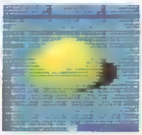
・バイタリティ　106
・リカバー・ポイント　5
・スピード　☆☆
・登場ルーム
37，43，124

ピンク・スライム



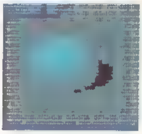
・バイタリティ　136
・リカバー・ポイント　6
・スピード　☆☆
・登場ルーム
37，43，124

ダーク・イエロー・スライム



・バイタリティ　168
・リカバー・ポイント　7
・スピード　☆☆
・登場ルーム
47，53，56，64，72，124

ダーク・グリーン・スライム



・バイタリティ　208
・リカバー・ポイント　8
・スピード　☆☆
・登場ルーム
53，55，72，93，95，124

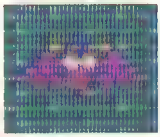
バット族

これもボードゲーム「ドルアーガの塔」より引用されたモンスター。移動方向は８方向で，羽をパタつかせながらチョロチョロと飛んできます。
バットが移動している間はＧＩＬが攻撃してもダメージを与えることはできません。
移動速度も結構速くて，うっとうしいので，ブレスの呪文でまとめてつぶしてしまおう。



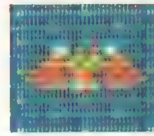
ライト・バイオレット・バット

・バイタリティ　4
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆☆☆
・登場ルーム
3，6，10，23，13



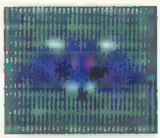
オレンジ・バット

・バイタリティ　10
・リカバー・ポイント　1
・スピード　☆☆☆
・登場ルーム
25，28，39，44，50



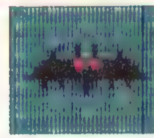
ブルー・バット（ハンブラビ）

・バイタリティ　26
・リカバー・ポイント　5
・スピード　☆☆☆
・登場ルーム
43，50，51，60，71，105



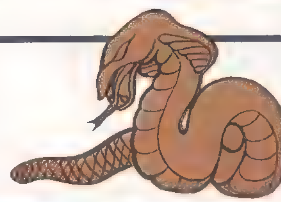
ブラック・バット

・バイタリティ　72
・リカバー・ポイント　20
・スピード　☆☆☆
・登場ルーム
34，67，71，78，94，103，118



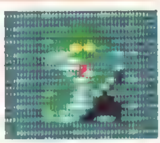
スネーク族

これもボードゲーム「ドルアーガの塔」よりもってきたモンスター。
移動方向は４方向で，動きはとっても遅い。
GILで攻撃する場合は，GILが止まっていないとダメージを与えることができません。また，なぜかタイム・ストップの呪文がまったく効かないという特徴も持っています。ときどきペロッとだす舌がかわいい。



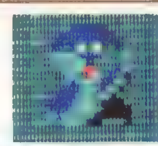
グリーン・スネーク

・バイタリティ　8
・リカバー・ポイント　0
・スピード　☆
・登場ルーム
19，23



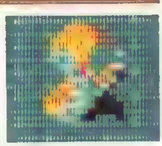
ブルー・スネーク

・バイタリティ　28
・リカバー・ポイント　6
・スピード　☆
・登場ルーム
29，38，45，50，105



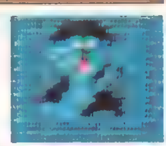
オレンジ・スネーク

・バイタリティ　72
・リカバー・ポイント　19
・スピード　☆
・登場ルーム
46，47，50，58



ブラック・スネーク（オタピョン）

・バイタリティ　136
・リカバー・ポイント　32
・スピード　☆
・登場ルーム
70，91，118



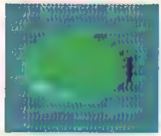
ウーズ族

これはボード版「ドルアーガの塔」にもなかった，イシターの復活のモンスター。移動方向は８方向で，ウジウジとしていて突然スーと滑べるように動きます。
スライムと同じくウーズも移動中はＧＩＬはダメージを与えられません。ウーズはバイタリティがかなりあるので，ＫＩのサンダー・ボルトの呪文が効果的。



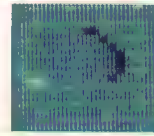
グリーン・ウーズ

- バイタリティ　18
- リカバー・ポイント　2
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  14，20，27，33，50



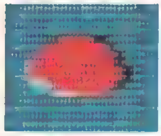
ブラック・ウーズ

- バイタリティ　96
- リカバー・ポイント　15
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  42，47，50，61



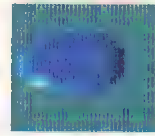
レッド・ウーズ

- バイタリティ　296
- リカバー・ポイント　47
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  73，76



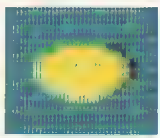
ブルー・ウーズ

- バイタリティ　462
- リカバー・ポイント　75
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  90，92，105



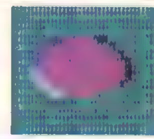
イエロー・ウーズ

- バイタリティ　560
- リカバー・ポイント　92
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  93，94，110，126



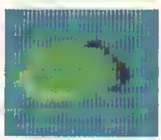
ピンク・ウーズ

- バイタリティ　666
- リカバー・ポイント　110
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  58，100，106，110，119，126



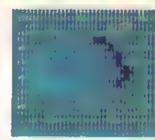
ダーク・イエロー・ウーズ

- バイタリティ　842
- リカバー・ポイント　139
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  110，117，126



ダーク・グリーン・ウーズ

- バイタリティ　1039
- リカバー・ポイント　171
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
  123，126



マジシャン族

「ドルアーガの塔」でイヤな敵No.1だったマジシャンたちは，イシターの復活でもやっかいモノ。

たのみもしないのに突然，瞬間移動してきて，スペルを投げて，また消えてしまいます。

イシターの復活で唯一，ＧＩＬを狙ってくるモンスターでもあります。

ハイパーと名がつくマジシャンのスペルは壁を突き抜けてきます。ところで親戚のゴーストくんはどうしたのでしょ。



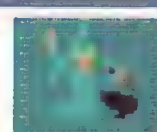
メイジ

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム
  19，24，26，31，38，48，58



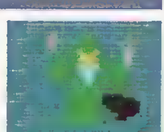
ソーサラー

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム
  32，38，40，58，65，66



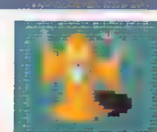
ドルイド

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム
  38，42，44，53，58，60，67，70，71



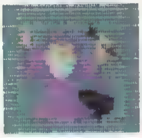
ウィザード

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム
  41，45，52，53，54，58，60，61，67，69，71，88



ハイパー・メイジ

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　67,69,71,74,82,97,
100, 102, 107, 108, 118



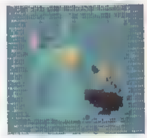
ハイパー・ドルイド

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　96,101,103,108,111,
112,113,114,119,120,123,127



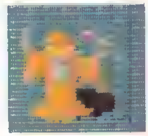
ハイパー・ソーサラー

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　82,83,88,97,100,102,
104,106,109,116,122,127



ハイパー・ウィザード

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　100,115,117,119,120,
121,122,123,127

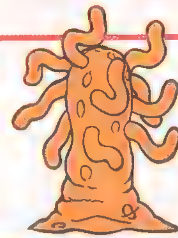


ローパー族

これも「ドルアーガの塔」のモンスター。移動方向は全方向で近づくと触手をビーンとだしてクネクネしながら追いかけてきます。スーパーの3種類はスピードが速く，最初から動き回っているので特に注意が必要。

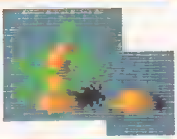
ローパーに対しては，呪文があまり効きません。

ローパーのキャラはどれも凝っていて気持ちワルイ。僕は大好きです。(?)



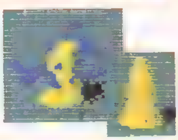
グリーン・ローパー

- バイタリティ　52
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
20, 29, 33



ブルー・ローパー

- バイタリティ　254
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
49, 51, 55, 62, 68



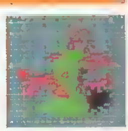
ピンク・ローパー(ACローパー)

- バイタリティ　568
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
80, 89, 92, 116, 120



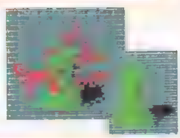
レッド・スーパー・ローパー

- バイタリティ　926
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
99, 102, 107, 120



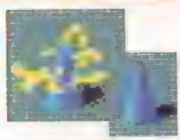
レッド・ローパー

- バイタリティ　134
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
41, 49, 51, 55, 68, 76



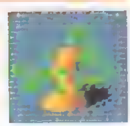
イエロー・ローパー

- バイタリティ　414
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
68, 73, 78



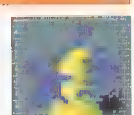
グリーン・スーパー・ローパー

- バイタリティ　780
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
92, 96



ブルー・スーパー・ローパー

- バイタリティ　1086
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
105, 107, 121, 125, 126



ナイト族

ナイトたちはドルアーガの塔のナイトたちを基本にして，全部で18種類。ここではナイト族をさらに７グループにわけて解説します。

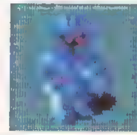
ブルー・ナイト族

ひと昔前のアンドロイド・ロボットみたいなデザインのブルー・ナイト。ブルー・キャプテンは目の色がちがうだけですが，バイタリティは４倍近い。



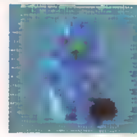
ブルー・ナイト

- バイタリティ　13
- リカバー・ポイント　1
- スピード　☆☆
- 登場ルーム　12，13，15，16，21，24，28，32，35，84，85，86，87



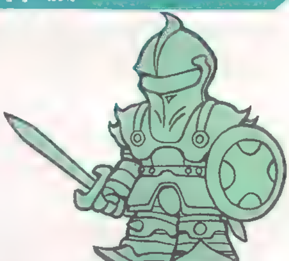
ブルー・キャプテン・ナイト

- バイタリティ　50
- リカバー・ポイント　4
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
9，30，32，36，38，104，105



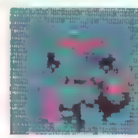
ブラック・ナイト族

ポトポトと歩く姿はドルアーガの塔のポスターのブラック・ナイトとそっくり。ブラック・ナイト族は３者，ちがった剣を持っています。



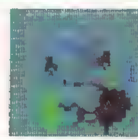
ブラック・ナイト

- バイタリティ　22
- リカバー・ポイント　2
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
14，17，21，25，28，30，35



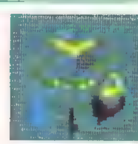
ブルー・アイ・ナイト

- バイタリティ　82
- リカバー・ポイント　8
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
25，39，42，52，56，59



ブラック・キャプテン・ナイト

- バイタリティ　142
- リカバー・ポイント　16
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
51，54，56，59，63，66，75，104



ミラー・ナイト族

“ウルトラマン”のニックネームで呼ばれるミラー・ナイトは，チョコマカと足が速い。剣もショート・ソードを持っていて，まるでＲＰＧのＴＨＩＥＦ（シーフ）のイメージ。



ミラー・ナイト

- バイタリティ　59
- リカバー・ポイント　7
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
31，35，36，40，48，52，54，59



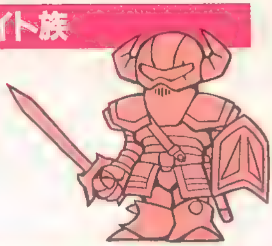
ゴールデン・ミラー・ナイト

- バイタリティ　175
- リカバー・ポイント　18
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
44，48，52，53，59，63，65，66，75，95，104

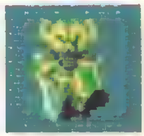


ハイパー・ナイト族

ずっしりと重量感のある姿は，とってもカッコイイ。僕個人では，スチール・ハイパー・ナイトがイシターの復活の中で一番好きなキャラです。



ハイパー・ナイト



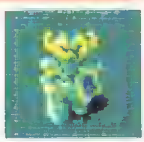
- バイタリティ　306
- リカバー・ポイント　34
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
35，64，66，69，72，75

スチール・ハイパー・ナイト



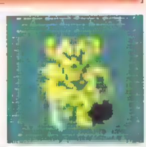
- バイタリティ　556
- リカバー・ポイント　63
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
83，88

シルバー・ハイパー・ナイト



- バイタリティ　856
- リカバー・ポイント　98
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
87，96，99，101，102，116

ゴールデン・ハイパー・ナイト



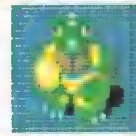
- バイタリティ　1300
- リカバー・ポイント　149
- スピード　☆☆
- 登場ルーム
102，104，106，108，118，120，123，125

リザード・マン族

ハイ，やっぱりリザード・マンは左利きでした。スモール・ラウンド・シールドがいかにもリザードマンという感じで○。ちょこっと突きでたシッポもオシャレ。

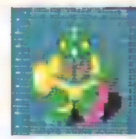


リザード・マン



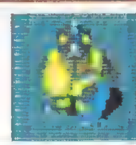
- バイタリティ　402
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
35，65，67，69，70，74，77，79，98

ピンク・ソード・ナイト



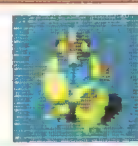
- バイタリティ　482
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
74，82，91，98，

ブラック・リザード・マン



- バイタリティ　602
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　80，97，98，
100，101，103，106，108，109，115

ブラウン・リザード・マン



- バイタリティ　762
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルール
104，109，117，118，122

レッド・ナイト族

フル・アーマーという感じのレッド・ナイトは，ハッキリ言ってカッコイイ。ブルー・シールドはその名のとおり，青い楯が目印だよ。

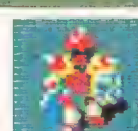


レッド・ナイト



- バイタリティ　590
- リカバー・ポイント　68
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
98，107

ブルー・シールド・ナイト



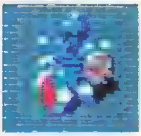
- バイタリティ　906
- リカバー・ポイント　104
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　90，97，99，100，104，
106，111，112，113，114，115，117，119

アキンド・ナイト族

Akyndはアキンドと読みます。これは，プログラマーの商人内藤さんの名前に引っかけたシャレなのです。ラストの敵です。

アキンド・ナイト

- バイタリティ　2490
- リカバー・ポイント　255
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
127



ウイル・オー・ウィスプ族

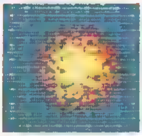
「ドルアーガの塔」にも登場したおなじみモンスター。

移動方向は全方向で，ルームに最初からいるのと，時間切れで登場するのとがいます。レッド・ウィスプはデス・スペルかビック・バーンで，ブルー・ウィスプはデス・スペルでのみ倒せます。

ランド・アーチンと同じように，KIかGILが触れれば一瞬にしてヤラれてしまいます。

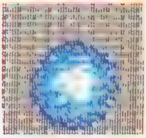
レッド・ウィル・オー・ウィスプ

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
98，107



ブルー・ウィル・オー・ウィスプ

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
105，124

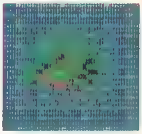


アーチン族

謎のイガグリ・モンスターのランド・アーチンは「ドルアーガの塔」にはなかったキャラ。移動方向は全方向で，デス・スペルとビック・バーン以外では倒すことができません。GILやKI(プロテクションを張っていても)は触れた瞬間にやられてしまいます。倒そうとせずに，パニックの呪文での足止めするのが効果的です。

ランド・アーチン

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム　78，79，94，
110，116，117，123，126，127



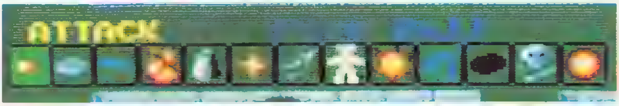
呪文効果大紹介

ザ・リターン・オブ・イシターにおける呪文の役割は非常に大きく，呪文をキワめた者はゲームを制すと言われるぐらいに呪文は大切。しっかりとマスターしよう。

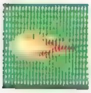
呪文ポイント表と対モンスター呪文表も付けておいたので，参考にしてください。

ATTACK(攻撃の呪文)

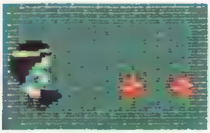
ATTACKの呪文は敵モンスターを攻撃する呪文です。モンスターによっては効果のない呪文もあり，ムダ使いせずに効率よく使用しよう。



Fire Ball(ファイヤー・ボール)

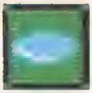


- 使用するM．P．　0
- 効果の持続　飛行中

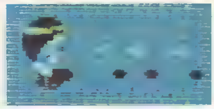


火の玉。この呪文はゲーム・スタート時から使用できて，何発使用しても，M．Pを減らすことはありません。通常は画面上に4発まで連射することができます。バンパイヤ，スライムに有効な呪文。

Flying Disk(フライング・ディスク)

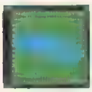


・使用するM．P．　2
・効果の持続　飛行中



円盤を投げる呪文。空中を飛ぶバットにも有効です。威力はファイヤー・ボールの10倍だが，M. P. を消費します。これも画面上に4発までの連射が可能。最初から使用できます。

Lightning Bolt(ライトニング・ボルト)



・使用するM．P．　4
・効果の持続　飛行中

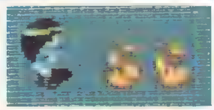


この電撃の呪文の特徴は，飛行速度が速いことです。威力はファイヤー・ボールの23倍で，画面上に4発までの連射が可能。ブルー・ナイトならこれ1発で倒すことができます。

Fire Element(ファイヤー・エレメント)



・使用するM．P．　8
・効果の持続　飛行中，燃焼中

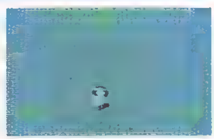


ボタンを押している間，飛んでいき，離すとその場に炎を作ります。炎は画面中に4個まで作れます。威力はファイヤー・ボールの約50倍。スネークたちには便利な呪文です。

Press(プレス)



・使用するM．P．　16
・効果の持続　一瞬



画面上のバンパイヤ，スライム（一部を除く），バット，スネーク，メイジ，それにブルー・ナイトまで一気に倒せます。頻繁に使われる呪文の一つ。つぶすときの音が気持いーい。

Spark(スパーク)



・使用するM．P．　32
・効果の持続　飛行中

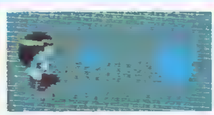


火花で攻撃する呪文。威力はファイヤー・ボールの約150倍!!　画面上に，4発まで連射できます。ウーズ類やグリーン・ローパー，またブラック，ミラー・ナイトなどもスパークで倒せます。

Ice Breath(アイス・ブレス)



・使用するM．P．　64
・効果の持続　飛行中

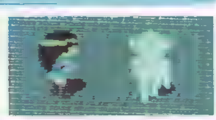


下に向けて撃つ以外には，敵を貫通する強力な呪文。また，大きさによって攻撃力が異なるので，敵から少し離れて使用するのが賢い。ウーズ類やナイトたちをまとめて倒す時は便利。

Heat Body(ヒート・ボディ)

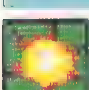


・使用するM．P．　128
・効果の持続　約4.5秒間

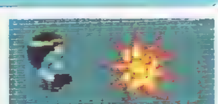


ＧＩＬの体を熱く焼き，ＧＩＬが体当たりして相手を倒す呪文。一度使用するたびにＧＩＬの経験値と体力が20さがってしまいますが，ほとんどの敵を一撃で倒せる必殺の呪文です。

Fire Explosion(ファイヤー・エクスプロージョン)

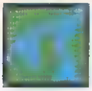


・使用するM．P．　256
・効果の持続　飛行中

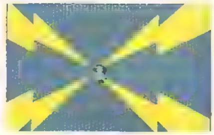


ボタンを押していると飛んでいき，離すと，その場で爆発します。威力は強力で，ハイパー・ナイトさえも1発で倒せますが，実用価値はあまりありません。なぜかマジシャンたちにも効果があります。

Thunder Bolt(サンダー・ボルト)

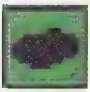


・使用するM．P．　512
・効果の持続　一瞬

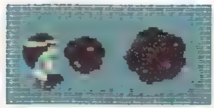


画面上のレッド，イエロー・ローパー，ゴールデン・ミラー・ナイト，スライム類，ウーズ類をまとめて倒す強力な呪文。これが使えるようになれば，KIもGILも成長が早いよ。

Killer Cloud(キラー・クラウド)



・使用するM．P．　1,024
・効果の持続　画面上にある間

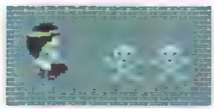


アキンド，ブルー・シールド・ナイト以外のナイトたちには，すべて効果があります。敵を貫通するので，うまく誘い込めば1発でたくさんの敵を倒せちゃう。ただし，下向きに撃つと効果はありません。

Death Spell(デス・スペル)



・使用するM．P．　2,048
・効果の持続　飛行中



マジシャンたちとアキンド・ナイト以外にはすべての敵に有効。また，貫通力もあるので，とっても強力ですが，1回使用するたびに，KIの経験値が1,000ポイント分減らされてしまいます。

Big Burn(ビッグ・バーン)

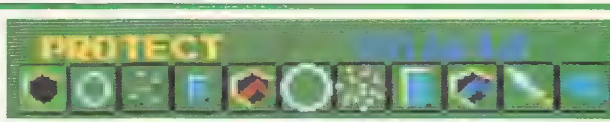


・使用するM．P．　4,096
・効果の持続　一瞬

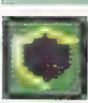
大爆発を起こす最強の攻撃呪文。画面上の多くの敵を一撃で倒すことができますが，1回使用するたびに，KIの経験値が3,000ポイント分減らされてしまいます。

PROTECT(防御の呪文)

PROTECTは，GILやKIを敵モンスターから守る呪文です。各ルーム，状況に合わせてうまく使いわけるようにしましょう。



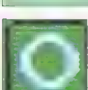
Shield(シールド)



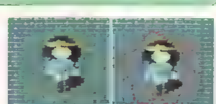
・使用するM．P．　1
・効果の持続　同ルーム内

GILの防御力をアップさせて，ダメージを1/2にします。使用するM.P.がたった1で，GILが受けるダメージを半分にしてくれる，ありがたーい呪文です。最初から使えます。

Protection(プロテクション)

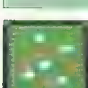


・使用するM．P．　1
・効果の持続　同ルーム内



KIのまわりにバリアを張る呪文。重ねて使用することができ，色によってそのときのプロテクションの強さを表わします。21回使用すれば，プロテクション・ラージ1回分と同じ。

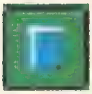
Neutralize Spell I(ニュートラライズ・スペルI)



・使用するM．P．　9
・効果の持続　同ルーム内

呪文の意味は〝スペルを無効にする〟だけど，実際に使用してみても，何らの効果もないようです。低い確率の乱数でも使用しているのかな？リフレクト・スペルのほうがよっぽどマシ。

Reflect Spell Ⅰ(リフレクト・スペルⅠ)

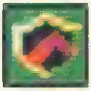


・使用するM.P.　21
・効果の持続　同ルーム内

マジシャンやスライムのだすスペルをGILが左右の斜め前でもハネ返すことができる呪文。受けても気がつきにくいスペル・シールド封じと退化にはよーく気をつけよう。



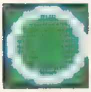
Shield Redline(シールド・レッドライン)



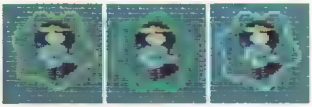
・使用するM.P.　39
・効果の持続　同ルーム内

Shieldの呪文をパワーアップさせた呪文で，GILが受けるダメージを1/3にします。GILが通常戦うときは，この呪文を使用するのがベスト。これも頻繁に使います。

Protection Large(プロテクション・ラージ)



・使用するM.P.　63
・効果の持続　同ルーム内



プロテクションの強化版。この呪文も重ねて使用できます。黄→緑→白の順に強い。後半，KIが移動するときには必須の呪文。KIがやられちゃえばゲーム・オーバーだもんね。

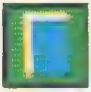
Neutralize Spell Ⅱ(ニュートラライズ・スペルⅡ)



・使用するM.P.　142
・効果の持続　同ルーム内

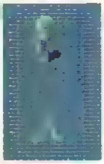
この呪文もニュートラライズ・スペル　Ⅰと同様に名だけで効果がない呪文。ここまでくると，ほとんど気休めの呪文っていう感じ。それとも，隠れた効果でもあるんですかね？

Reflect Spell Ⅱ(リフレクト・スペルⅡ)

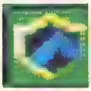


・使用するM.P.　303
・効果の持続　同ルーム内

マジシャン，スライムのだすスペルをGILが真うしろ以外のすべての方向でハネ返せる呪文。ただし，ハイパー・ウィザードの投げるスペルだけは，斜めうしろではハネ返すことができません。



Shield Blueline(シールド・ブルーライン)



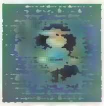
・使用するM.P.　453
・効果の持続　同ルーム内

GILの防御力を最大にアップしてくれる呪文。ダメージを1/4にします。シールドの呪文は重ねて使用すると強い呪文が優先されます。この呪文が必要とされるのは，ラストぐらいです。

Sword Barrier(ソード・バリア)

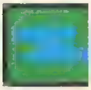


・使用するM.P.　1,810
・効果の持続　同ルーム内



ナイト系に対しては絶大の防御をもつKIのバリア。ただし，リザード・マンやスチール・ハイパー・ナイト，リーダー格のナイトにはあまり効果がありません。プロテクションと重ねて使用することも可能。

High Speed(ハイ・スピード)



・使用するM.P.　3,674
・効果の持続　同ルーム内



ハイ・スピードはマジシャンのスペル攻撃に対して，GILが一瞬消えることにより避ける呪文です。ただし，ハイパー・ドルイドとハイパー・ウィザードのスペルには効果がないぞ。

ASSIST(援助の呪文)

ASSISTはGILを助けたり，KIが危険を回避する呪文です。使いかたによっては，とっても有利になる呪文もあるので，よーく理解しよう。



Sleep(スリープ)



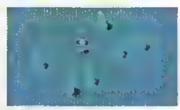
- 使用するM.P.　1
- 効果の持続　同ルーム内

ルーム中のスライム類とウーズ類の動きを止めてしまう呪文。1回使用しても，もう1回使えば呪文の効果は解けてしまいます。特別な使いかたとして，ドラゴンを眠らせてしまう働きもあります。

Rook Hold Ⅰ(ロック・ホールドⅠ)

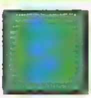


- 使用するM.P.　11
- 効果の持続　約4.5秒間



バンパイヤ類，スライム類を石にしてしまう呪文。敵モンスターが石になっている間，KIが触れるとやられてしまうので気をつけよう。石になっている間でもGILは倒せます。

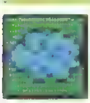
Silence(サイレンス)



- 使用するM.P.　21
- 効果の持続　同ルーム内

メイジのスペルをでなくしてしまう呪文。また，ウィザード・ロックを解くこともできます。ところで〝サイレンス〟はなぜ4分休符のマークなのでしょうか？　わかる人はいる？

Smoke Screen(スモーク・スクリーン)

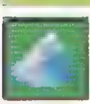


- 使用するM.P.　42
- 効果の持続　画面上にある間



ナイト系のみに効果のある呪文。スモーク・スクリーンにかかると，ナイトたちは方向感覚を失い，ウロウロします。画面外に消えると効果は消えます。ブルー・シールド，アキンド・ナイトには効果なし。

Rock Hold Ⅱ(ロック・ホールドⅡ)

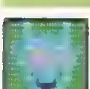


- 使用するM.P.　194
- 効果の持続　約4.5秒間

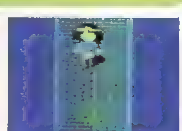


ロック・ホールドを強化した呪文。バンパイヤ類，スライム類に加えて，ウーズ類とブルー・ナイトまで石にしてしまいます。ロック・トゥ・マッドと組み合わせて使おう。

Panic(パニック)

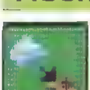


- 使用するM.P.　540
- 効果の持続　約8.5秒間



画面上にいるすべてのモンスター(ウィル・オー・ウィスプとマジシャンを除く)の方向感覚を狂わす呪文。ランド・アーチンはウジウジと立ち止まってしまいます。危険回避にはモアベターよ。

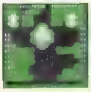
Rock to Mud(ロック・トゥ・マッド)



- 使用するM.P.　1,500
- 効果の持続　同ルーム内

ロック・ホールドにかかった敵を破壊する呪文。一度使用すれば，同ルーム内では，敵を石にするだけでつぎつぎと破壊できます。スライムやウーズなどが多いルームで使うと壮快!!

Wizard Lock(ウィザード・ロック)



・使用するM.P.　6,000
・効果の持続　同ルーム内



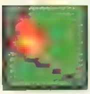
すべてのマジシャンとスライムのスペルをほとんど飛ばなくする呪文。ただし，No.117，122，127などの部屋では，このウィザード・ロックの呪文自体が封じられているので注意。

LIGHT(認識の呪文)

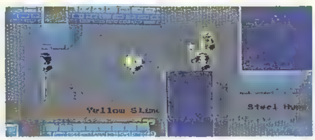
ＬＩＧＨＴは主にルームクリアを手助けしてくれる呪文。ルームマップとあわせて使用すれば，もうバッチリです。



Identify Monster Ⅰ(アイデンティファイ・モンスターⅠ)

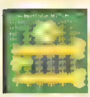


・使用するM.P.　1
・効果の持続　同ルーム内

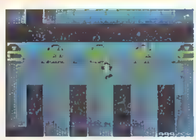


ＧＩＬやＫＩが敵に接触することにより，その敵の名前を認識する呪文。前作「ドルアーガの塔」に登場したモンスターはこの呪文で認識できます。まあ趣味の呪文ですね，これは。

Identify Door(アイデンティファイ・ドア)



・使用するM.P.　10
・効果の持続　同ルーム内



ドアの上の金具のところに色（全部で８色）をつける呪文。これにより，どのルームにつながるドアなのかを識別できます。ドアの色は，カギの色と対応しています。

Detect Monster(ディテクト・モンスター)

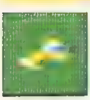


・使用するM.P.　30
・効果の持続　同ルーム内



壁の中が透けて見えるようになる呪文。壁に隠れているモンスターを発見できて安全だし，壁の向こう側にカギが隠されたルーム（No.12，46など）でのカギの発見にも役に立ちます。２回使うと効果がなくなります。

Detect Key(ディテクト・キー)

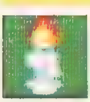


・使用するM.P.　90
・効果の持続　同ルーム内

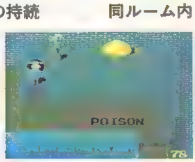


カギの上部に色（全部で８色）をつける呪文。このカギの色はドアの色と対応しています。Identify Door と Detect Key の呪文はおおいに活用すべし。２回使うと効果がなくなります。

Detect Magic(ディテクト・マジック)



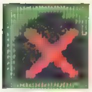
・使用するM.P.　250
・効果の持続　同ルーム内



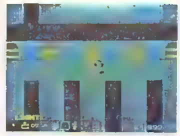


ＧＩＬにかけられたスペルの呪いを表示します。表示は"POISON"，"PARALYZE"，"POISON & PARALYZE"の３種類。２回使うと効果がなくなります。

Find Trap Door(ファインド・トラップ・ドア)



・使用するM.P.　　900
・効果の持続　　同ルーム内

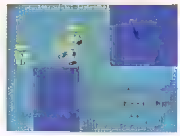


カギがなく，開けることのできないドアを識別します。使用すると，トラップ・ドアはカギ穴と上の金具が消えてしまいます。この呪文を使えば，迷うことはずっと少くなります。

Identify Monster II(アイデンティファイ・モンスターII)

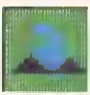


・使用するM.P.　　1,200
・効果の持続　　同ルーム内

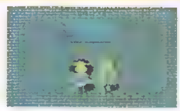


GILとKIが接触したモンスターの名前がすべて認識できる呪文。Identify Monster I で認識できなかったモンスターも全部わかって楽しいですヨ。GILとKIが同時に接触した場合は，KIが優先されます。

Find Secret Passage(ファインド・シークレット・パッセージ)

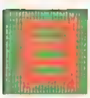


・使用するM.P.　　5,000
・効果の持続　　同ルーム内

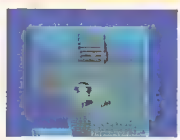


秘密の抜け道である落し穴を表示させる呪文。落し穴は表示させなくてもその場所にKIかGILどちらか一方でも行けば入れます。落し穴があるルームはNo.81，126。

Detect Magic Ladder(ディテクト・マジック・ラダー)



・使用するM.P.　　8,000
・効果の持続　　同ルーム内



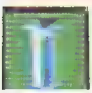
魔法のはしごを表示させる呪文。落とし穴と同じように，この呪文を使わなくても魔法のはしごのある場所へKIとGILをいっしょに連れて行けば，ワープできます。消費M.P.が最大の呪文。

MEDICAL(治療の呪文)

MEDICALは傷ついたGILの体を癒したり，残り時間を回復してくれる呪文。とくに残り時間にだけは気をつけようネ。



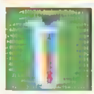
Heal I(ヒール　I)



・使用するM.P.　　2
・効果の持続　　一瞬

GILのバイタリティを1～8回復してくれます。最初から使用可能。効率はあまりよくありません。

Cure I(キュア　I)



・使用するM.P.　　5
・効果の持続　　一瞬

残り時間（ウィル・オー・ウィスプが出現するまでの時間）を2増やします。これも効率はあまり良くない。

Antidote(アンチドート)



・使用するM.P.　　11
・効果の持続　　一瞬

マジシャンやスライムのスペル攻撃によるPOISON(毒)を解きます。数回使用しないと解毒できないときもあります。

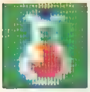
Heal II(ヒール　II)



・使用するM.P.　　23
・効果の持続　　一瞬

GILのバイタリティを40～64回復してくれます。Healの中ではこれが一番効率がいい。

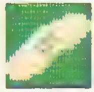
Cure II（キュア II）



・使用するM．P．　49
・効果の持続　一瞬

残り時間を20増やします。Cureの中でM．P．の点から見て，この呪文が一番効率がいい。

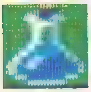
First Aid（ファースト・エイド）



・使用するM．P．　96
・効果の持続

効果がはっきりわかりませんが，弱い敵のダメージをなくすようです。

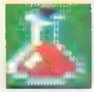
Heal III（ヒール III）



・使用するM．P．　192
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを300～480ぐらい回復する呪文。ラスト以外あまり使う価値はありません。

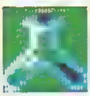
Cure III（キュア III）



・使用するM．P．　390
・効果の持続　一瞬

残り時間を60増やします。残り時間は30を切ると警告音がして，ＢＧＭが速くなるよ。

Super Antidote（スーパー・アンチドート）



・使用するM．P．　802
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬにかけられたＰＯＩＳＯＮ（毒）やＰＡＲＡＬＹＺＥ（麻痺（まひ））を一気に解いてくれます。

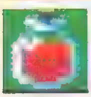
Heal IV（ヒール IV）



・使用するM．P．　1,226
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを上限までいっぱいにしてくれます。使うことは，ほとんどないでしょう。

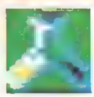
Cure IV（キュア IV）



・使用するM．P．　1,563
・効果の持続　一瞬

残り時間を120（残り時間の最高値）にもどします。これも，まあ使う機会はほとんどないでしょう。

Recover（リカバー）



・使用するM．P．　3,122
・効果の持続　一瞬

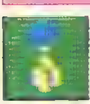
すべての薬の作用を持っています。ＧＩＬの呪いを解き，ＧＩＬのバイタリティと残り時間を満杯にしてくれます。

SPECIAL（特別な呪文）

ＳＰＥＣＩＡＬは，今までの５グループどれにも属さないと思われる，ちょっと変わった呪文が集まっています。思わぬ効果を発揮しますヨ。



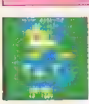
Blue Crystal Rod（ブルー・クリスタル・ロッド）



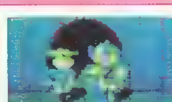
・使用するM．P．　0
・効果の持続　一瞬

ブルー・クリスタル・ロッドは，トレジャー・ボックスを取るとき，メタモアフォーズからもどるとき，ドラゴンを倒す（？）ときに使用します。ＫＩがロッドを振るしぐさがなかなかカワイイ。

Call GIL（コール・ギル）



・使用するM．P．　0
・効果の持続　一瞬

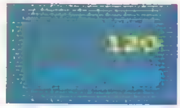


画面外にいるＧＩＬをＫＩの右どなりに呼べます。端であってもＧＩＬが画面内にいると，この呪文は使えません。迷い子のＧＩＬ君を一発で呼ぶこの呪文は非常にありがたいですね。

See Status(シー・ステータス)



・使用するM．P．　1
・効果の持続　ゲーム内有効



残り時間を表示させる呪文（画面右下に黄色の数字で表示)。ゲームをスタートさせたらまずSee Statusの呪文をかけておきましょう。残り時間にはいつも注意を払うように。

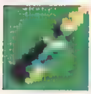
Dispell Magic(ディスペル・マジック)



・使用するM．P．　27
・効果の持続　一瞬

ハイパー・ドルイドのスペル“スーパー・シールド封じ”を受けたとき，この呪いを解いてくれます。他にも，解毒しやすくさせるなどの，スペルを弱める効果などもあります。

Write Mark(ライト・マーク)



・使用するM．P．　88
・効果の持続　同ルーム内



床に“Z”をつけて目印にする呪文。ただし，これを同ルーム内で4回使用してしまうと，完全にKIの呪文が封じ込められてしまい，そのルームでは一切の呪文が使えなくなってしまいます。

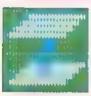
Extrasensory Hearing(エクストラセンソリー・ヒーリング)



・使用するM．P．　162
・効果の持続　同ルーム内

そのルームでのゲームのBGMを消す呪文。この呪文のメリットは，カギを取る音などの効果音がハッキリと聞き取れることです。デメリットはチョットさびしいことかな。

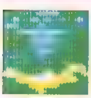
Duo Dimension(デュオ・ディメンジョン)



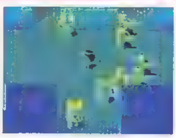
・使用するM．P．　428
・効果の持続　一瞬

残り時間はそのままで，現在いるルームの最初からはじめられる呪文。モンスターなども復活します。GILにかけていたシールドなどもこの呪文を使うと取れてしまうので注意すべし。

Unseen Servant(アンシーン・サーバント)

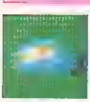


・使用するM．P．　1,612
・効果の持続　約4.5秒間

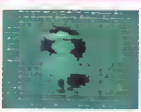


ウィル・オー・ウィプス以外でKIを狙うモンスターはKIから離れていく働きをします。この呪文をかけて，ランド・アーチンなどを追いかけ回すとおもしろいですヨ。

Metamorphose(メタモアフォーズ)

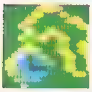


・使用するM．P．　2,001
・効果の持続　ブルー・クリスタル・ロッドを使うまで



KIが石に変身して，時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプ以外の攻撃を受けなくなります。でも動けなくなるので注意。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどることができます。

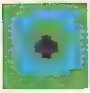
Time Stop(タイム・ストップ)



・使用するM．P．　2,892
・効果の持続　約8.5秒間

スネーク類とローパー類を除いたモンスターの動きを止めます。動きの止まったリザード・マンや実体を残して影だけ動くランド・アーチン，ハンドだけ動きを止めたローパーは一見の価値あり。

Reincarnation(リーインカーネイション)



・使用するM. P.　5,000
・効果の持続　一瞬

一度行ったルームも含めて，全ルームの残り時間を120にする呪文。時間切れになってウィスプがでてきても，この呪文をかけて，デュオ・ディメンジョンをかければ，ホラだいじょうぶ。

呪文(マジック)ポイント表

呪文ポイントはＫＩが持っているもので，ＧＩＬのバイタリティのようなものです。ＧＩＬは成長するとバイタリティが増えますね。ＫＩは成長すると呪文ポイントが増えて，その結果使用できる呪文の種類が増えていくんです。

ところが，ＧＩＬのバイタリティは数字を直接見ることができるけど，KIの呪文ポイントは表示されません。そのため，通常はどの呪文を使うと，どのくらいの呪文ポイントが消費されるのかわかりません。

そこで，僕が独自に用いた方法を使って調べた各呪文の消費呪文ポイントを公開しましょう。

ただし，この呪文ポイントは最低の呪文ポイントを消費する呪文〔Shield, Protection, Sleep, Identify Monster I，See Status〕を１ポイントとして計算しています。

また，ＫＩの呪文ポイントの最低，つまりスタート時で７ポイント，最高は61,440ポイントとなっています。

これを見て呪文ポイントの無駄をなくしましょう。

対モンスター呪文効果表

モンスターに対して，呪文の効果がある場合は○，ない場合は空白になっています。

	ライト・バイオレット・バンパイヤ	オレンジ・バンパイヤ	グリーン・バンパイヤ	ブラック・バンパイヤ	グリーン・スライム	ブラック・スライム	レッド・スライム	ブルー・スライム	イエロー・スライム	ピンク・スライム	ダーク・イエロー・スライム	ダーク・グリーン・スライム	ライト・バイオレット・バット	オレンジ・バット	ブルー・バット	ブラック・バット	グリーン・スネーク	ブルー・スネーク	オレンジ・スネーク	ブラック・スネーク	グリーン・ウーズ	ブラック・ウーズ	レッド・ウーズ	ブルー・ウーズ	イエロー・ウーズ	ピンク・ウーズ	ダーク・イエロー・ウーズ	ダーク・グリーン・ウーズ
ファイヤー・ボール	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																
フライング・ディスク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												
ライトニング・ボルト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												
ファイヤー・エレメント	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○								
プレス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○								
スパーク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
アイス・ブレス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ヒート・ボディ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイヤー・エクスプロージョン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
サンダー・ボルト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
キラー・クラウド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
デス・スペル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ビッグ・バーン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハイ・スピード								○	○	○	○	○																
スリープ					○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○
サイレンス																												
スモーク・スクリーン																												
ロック・ホールドⅠ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																
ロック・ホールドⅡ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○
パニック	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ウィザード・ロック								○	○	○	○	○																
アイデンティファイ・モンスターⅠ	○				○	○	○	○	○	○	○	○	○				○				○	○	○	○	○	○	○	○
アンシーン・サーバント	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
タイム・ストップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○

★ATTACK

呪文の種類	消費呪文ポイント
Fire Ball	0
Flying Disk	2
Lightning Bolt	4
Fire Element	8
Press	16
Spark	32
Ice Breath	64
Heat Body	128
Fire Explosion	256
Thunder Bolt	512
Killer Cloud	1,024
Death Spell	2,048
Big Burn	4,096

★PROTECT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Shield	1
Protection	1
Neutralize Spell Ⅰ	9
Reflect Spell Ⅰ	21
Shied Redline	39
Protection Large	63
Neutralize Spell Ⅱ	142
Reflect Spell Ⅱ	303
Shield Blueline	453
Sword Barrier	1,810
High Speed	3,674

★ASSIST

呪文の種類	消費呪文ポイント
Sleep	1
Rock Hold Ⅰ	11
Silence	21
Smoke Screen	42
Rock Hold Ⅱ	194
Panic	540
Rock to Mud	1,500
Wizard Lock	6,000

★LIGHT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Identify Monster Ⅰ	1
Identify Door	10
Detect Monster	30
Detect Key	90
Detect Magic	250
Find Trap Door	900
Identify Monster Ⅱ	1,200
Find Secret Passage	5,000
Detect Magic Ladder	8,000

★MEDICAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Heal Ⅰ	2
Cure Ⅰ	5
Antidote	11
Heal Ⅱ	23
Cure Ⅱ	49
First Aid	96
Heal Ⅲ	192
Cure Ⅲ	390
Super Antidote	802
Heal Ⅳ	1,226
Cure Ⅳ	1,563
Recover	3,122

★SPECIAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Blue Crystal Rod	0
Call GIL	0
See Status	1
Dispell Magic	27
Write Mark	88
Extrasensory Hearing	162
Duo Dimension	428
Unseen Servant	1,612
Metamorphose	2,001
Time Stop	2,892
Reincarnation	5,000

メイジ	ソーサラー	ドルイド	ウィザード	ハイパー・メイジ	ハイパー・ソーサラー	ハイパー・ドルイド	ハイパー・ウィザード	グリーン・ローパー	レッド・ローパー	ブルー・ローパー	イエロー・ローパー	ピンク・ローパー	グリーン・スーパー・ローパー	レッド・スーパー・ローパー	ブルー・スーパー・ローパー	ブルー・ナイト	ブルー・キャプテン・ナイト	ブラック・ナイト	ブルーアイ・ナイト	ブラック・キャプテン・ナイト	ミラー・ナイト	ゴールデン・ミラー・ナイト	ハイパー・ナイト	スチール・ハイパー・ナイト	シルバー・ハイパー・ナイト	ゴールデン・ハイパー・ナイト	リザード・マン	ピンク・ソード・ナイト	ブラック・リザード・マン	ブラウン・リザード・マン	レッド・ナイト	ブルー・シールド・ナイト	アキンド・ナイト	レッド・ウィル・オー・ウィスプ	ブルー・ウィル・オー・ウィスプ	ランド・アーチン
																○																				
																○																				
○																○																				
								○								○	○	○			○															
								○								○	○	○	○	○	○															
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	○	○	○													
								○	○	○						○	○	○	○	○	○	○														
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○
								○	○	○	○	○				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○		○
○	○	○	○	○	○																															
○																																				
																○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
																○																				
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○
○	○	○	○	○	○	○	○																													
○	○	○	○					○	○	○	○	○				○		○			○		○				○				○			○	○	
								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○
○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

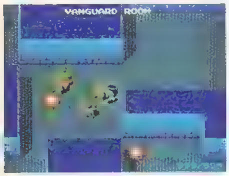
ワンポイント・テクニック集

イシターの復活がＲＰＧだといっても，極めてアクション性の高いビデオゲームであることに変わりません。そこで，イシターの復活をキワめるためのツボを伝授しましょう。

KIが中心

画面スクロールはＫＩを中心に動き，モンスター(マジシャンを除く)はＫＩを狙って攻撃してきます。

ＫＩはモンスターに触れるとやられてしまうので，移動時にはプロテクションをつけましょう。

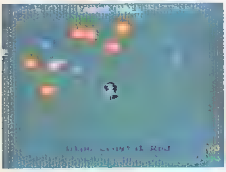


▲プロテクション・ラージをつけて歩くKI。ウィル・オー・ウィスプにはプロテクションの効果なしだ

残り時間に注意!!

ゲームをスタートさせたら，最初にシー・ステータスの呪文を使い，残り時間を表示させましょう。残り時間は各ルーム120ずつあり，30を切ると警告音が鳴り，ＢＧＭのテンポが速くなります。そして，残り時間０になるとウィル・オー・ウィスプが各所に出現してクリアはむずかしくなってしまうのです。また，残り時間０になるとキュアの呪文も効果がありません。

成長したＫＩのある人は，リーインカーネイションをかけたあとにデュオ・ディメンジョンという方法がありますが，とにかくウィスプをださないように残り時間に注意を払うようにすることが大切です。



▲ウィル・オー・ウィスプがたくさん出現するとかなりやっかいだ。残り時間にはいつも注意するように!!

GILはナナメがお好き!!

ＧＩＬが，マジシャンのいるルームで戦うときは斜めを向いて攻撃しましょう。こうすれば，マジシャンの投げるスペルは４方向にしか飛ばないため，背中で受けることはありません。このときＫＩは，リフレクト・スペルⅡをかけてあげるのが女のやさしさ(？)というものです。

また，ナイトたちとＧＩＬが戦うとナイトはＧＩＬに引っかかります。ＫＩがナイトにはさまれてピンチのときは，この方法でＧＩＬが助けてあげましょう。

GILがナイトと戦っているときは，ナイトはＫＩに対しての当たり判定を失うことも覚えておくと便利ですヨ(ＧＩＬはこのぐらいしか役に立たないのです)。



▲ハイパー・マジシャンのいる後半ルームでＧＩＬが戦う場合，必ずナナメになって攻撃しよう

プロテクション・ラージに合わせろ

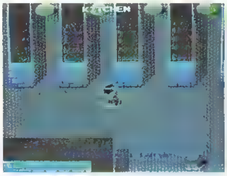
ルーム移動をするときは，ＫＩの呪文をプロテクション・ラージに合わせてから，ドアに入れば，つぎのルームでのモンスターの不意打ちが避けられて安全。ＫＩがヤラレちゃえば，ゲーム・オーバー。慎重にプレイしようネ。

KIちゃんだって体当たり

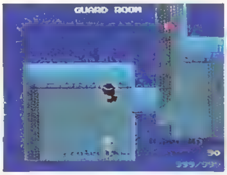
ＫＩのバリアのプロテクションには，敵とＫＩの接触を防ぐ効果があると同時に，触れた敵にダメージを与えることができます。プロテクションは１回につきＧＩＬのバイタリティ３ポイント分，プロテクション・ラージはプロテクションの21倍だからバイタリティ63ポイント分の攻撃力があります。だから，ＧＩＬが倒せる相手は，ＫＩのプロテクションによっても倒せるというワケです。

とくにこのプロテクション攻撃が効果を発揮するのはマジシャン相手のとき。ＧＩＬがマジシャンを倒すのは至難の技ですが，ＧＩＬをオトリに使ってのＫＩによるマジシャン倒しは簡単。

まずＫＩにプロテクション・ラージをかけて，ＧＩＬから少し離れて待つ。そして，ＧＩＬにスペルを投げるために出現したマジシャンに体当たりをする。とコレでいいわけです。マジシャンを倒したかどうかを判断するためには，「ブシャ」という音を頼りにするか，またはアイデンティファイ・モンスターの呪文をかけておくとマジシャンを倒したときはモンスター名が表示されるからハッキリとわかりますよ。



▲ブルー・ナイトぐらいのモンスターならプロテクション・ラージの体当たりで簡単に倒せる



▲「グシャ」っと，ハイパー・ウィザードをつぶすＫＩちゃん

音を聞け

カギを取った音，残り時間が30を切った音，ＧＩＬのバイタリティが８より少なくなった音，これらの効果音はとても大切。よーく耳を澄まして聞くようにしよう。

それに各ルームのＢＧＭ，これも重要です。ローパーがいるルームのＢＧＭは必ずローパーのテーマ。つまり，ルーム移動してローパーのテーマのＢ

GMだったら，そのルームにはローパーがいる証拠。ヒート・ボディなりプロテクション・ラージなりの対拠があるっていうものです。BGMにも耳を傾けましょう。

成長(レベルアップ)!!それとも退化(エナジードレイン)??

ラスト・ゲーム・コンティニューやパスワード・ゲーム・コンティニューした場合は，必ず最初にKIの呪文の数とGILのバイタリティを見ましょう。増えている場合は成長(レベルアップ)だからいいけどもし減っていた大変！　前のゲームで何か経験値を減らすことをしたにちがいありません。

使うと経験値の減る呪文（ヒート・ボディやデス・スペルなど）や受けると退化(エナジードレイン)するスペルもあるので注意しましょう。

How To Gain Your Experience!!

経験の積みかた

経験値は，基本的にはKIが呪文でモンスターを倒せばKIの経験値が，GILが倒せばGILの経験値があがります。でも，そのとき相手側にも経験値を与えているのです。つまりKIが呪文でモンスターを倒すと，GILにも同時に経験値を与えています。もちろんこの逆もあります。

このことは非常に重要なことで，後半でKIを成長させるために，GILがモンスターを倒せばいいなんていう場合もでてきますヨ。

さて，KIが使用できるLIGHTの呪文の数で初級～エキスパートの4段階にわけて，その段階に合った効率のいい経験の積みかたを解説しましょう。

ランク分けの目安

初級者：アイデンティファイ・ドアまでの人
呪文ポイント…60以下

中級者：ファインド・トラップ・ドアまでの人
呪文ポイント…2,400以下

上級者：ファインド・シークレット・パッセージまでの人
呪文ポイント…16,000以下

エキスパート：ディテクト・マジック・ラダーが使える人
呪文ポイント…61,440以下

初級者編

最初は，KIがファイヤー・ボールでモンスターを倒しまくりましょう。バンパイヤとスライムは，ファイヤー・ボールを連発すれば必ず倒せます。レッド，ブルー・スライムなどの強いスライムには，スリープで動きを止めて，接近して連射しましょう。

ただし，モンスター退治に熱中していると，“時間切れ”になりやすいので，ゲームの最初にシー・ステータスを使って，残り時間を表示させておこうネ。

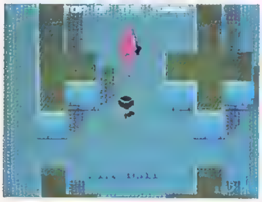
GILで攻撃する場合は，バイタリティ(右下の青数字)に注意すること。シールドの呪文はGILが受けるダメージを半分にしてくれます。GILが戦う前には必ず使用しましょう。減ったバイタリティを回復させるには，ヒールの呪文を使いますが，最初のほうは呪文ポイントも少いので，呪文にたよらずにGILのバイタリティを回復させる技を紹介しましょう。

(i)GILのバイタリティが7以下のときは，ルームをクリアすればバイタリティが5ポイント回復します（ただし，8は超えない)。まあ，これは技というよりルールです。

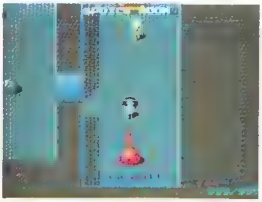
(ii)つぎはGILがモンスターと戦う場合。モンスターの最後のバイタリティ1ポイント分はGILがダメージを受けないで済むということとモンスターのリカバー・ポイントを利用した技です。たとえば，グリーン・スライムにKIがファイヤー・ボールを5発撃ちこんでから，GILが戦うとバイタリティが1ポイント増えます。チマチマした技(テク)だけど役に立ちますよ。

さて，プレスが使えるようになれば，中級者へのあと一歩，なるべく強いスライムやバンパイヤ，バットそれにブルー・ナイトを集めて，一気にペッチャンコにしましょう。

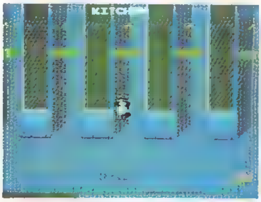
弱いKIやGILのときは，ファイヤー・ボールとシールド，スリープの三つの呪文を“三種の神器”だと思って，うまく使いこなすのがポイントといえます。



▲ライト・バイオレット・バンパイヤを18匹倒せば，KIちゃんがチョッピリ強くなるゾ



▲もっとスライムにギリギリに接近して，ファイヤー・ボールを連射するのがいいみたい



▲台所にいるゴキブリじゃなかったグリーン・スライムを一気にペッチャンコ

中級者編

この中級者編では，主役はＫＩからＧＩＬへ移ります。ナイトやローパーなどでも呪文のあまり効果のない相手とＧＩＬを戦わせましょう。当然，シールド・レッドラインをＧＩＬにはかけておくように。傷ついたＧＩＬにはＫＩのヒールで回復させましょう。

ここでＧＩＬを操作する場合の注意を一つ言うと，マジシャンたちに気をつけろということです。ＰＯＩＳＯＮやＰＡＲＡＬＹＺＥ，それにシールド封じはＧＩＬに多大なダメージを与え結局は呪文ポイントの無駄使いになってしまいます。スペルは楯（正面）でハネ返しましょう。

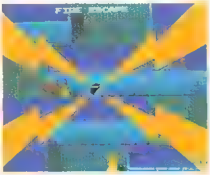
ＫＩは，本来のＧＩＬを助ける役目にもどったわけですが，ＫＩの攻撃の出番が少なくなっただけで，なくなったわけではありません。ＫＩがルーム内を動き回る場合，よほど慣れたルーム以外はプロテクション・ラージをつけることをすすめます。マジシャンなどがいるルームでは，このプロテクションを使ったマジシャンつぶし（ワンポイント・テクニック集参照）もなかなかGoodです。

攻撃の呪文では，アイス・ブレスを使ってミドルクラスのナイトたちをまとめて倒したり，サンダー・ボルトによるローパー倒し（No.49，68のルームがいい）やウーズ倒しなども経験値がガンガン入ります。

ルーム移動の際は，アイデンティファイ・ドアとディテクト・キーを使えば，ゲーム進行がずーとラクになります。

また，キュアIIなども使える余裕があるハズ。残り時間が30を切ったら迷わず使いましょう。

中級者の〝三種の神器〟はサンダー・ボルトにプロテクション・ラージとシールド・レッドライン。チェックＯＫですか？



◀ＦＩＲＥ　ＥＳＣＡＰＥでは，できるだけたくさんのローパーを集めてサンダー・ボルトだ!!

上級者編

ここまで成長させた人ならば，呪文の効果やモンスターの特徴を理解していますよネ。ＧＩＬのバイタリティは上限の999，KI の呪文の種類も60を超えていると思います。ここまでに十分強くなったキャラクターを育てた人は，イシターの復活の最終目標であるドルアーガの塔からの脱出，No.127ルームのＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬで最後の戦いです。

ＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬにはランド・アーチン３匹，アキンド・ナイト８人，ハイパー・ソーサラー１人，ハイパー・ドルイド１人，ハイパー・ウィザード２人のモンスターがいます。

イシターの幻影のうしろの青いドアからでれば，メデタシ，メデタシなんですが，ルームには青のカギが落ちていません。なんと，モンスターのアキンド・ナイトがカギを持っているのです。アキンド・ナイトを全滅させないと青のカギは手に入らない！

しかも，アキンド・ナイトには攻撃の呪文がまったく通用しないという２重の苦しみ。こうなればＧＩＬの出番。やるっきゃない！

さて，やるべきことがわかったならば，具体的にこのルームの攻略法を説明しましょう。まず最初に３匹のランド・アーチンを片づけましょう。デス・スペルやビッグ・バーンでやっつけてしまってもいいし，左上スミに誘導してパニックで足止めしておいてもＯＫです。そうそうＫＩには，ソード・バリアとプロテクション・ラージの両方をかけておくといいですヨ。

つぎのジャマ者はマジシャンたち。このルームでは，ウィザード・ロックの呪文は封じ込められているので使えません。マジシャンたちは無視してもかまいませんが，ハイパー・ウィザードぐらいはＫＩがプロテクションでつぶしておいたほうがいいですよ。何しろハイパー・ウィザードの投げるスペルは一撃250のハイパー・スペルだし，リフレクト・スペルIIでもＧＩＬの斜めうしろが守れませんからね。

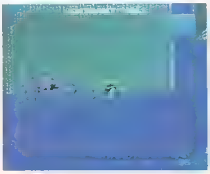
マジシャンたちを何とかしたら，いよいよアキンド・ナイトたちと対決です。コイツらのバイタリティは2,490もあり，１人１人と戦っていたのでは，時間がかかって大変です。

そこで写真のように集めて，８人をまとめて相手にするのが，ＧＩＬも気軽というものです。ＧＩＬにはシールド・ブルーラインをかけてあげて，ヒールIIIで回復させながら戦いましょう。交戦中には残り時間にも気をつけてください。

こうして，アキンド・ナイトを全員倒すとカギを拾ったときの音がします。あとはＫＩとＧＩＬを中央の青のドアに連れていけば，No.128のＭＡＩＮ　ＧＡＴＥから脱出して，スタッフとモンスターの紹介のあと，ゲーム・オーバーになります。僕が自力でこのエンディングを見たときは，涙がチョチョ切れるぐらいの感動でした。

ところで，実はＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬを上のようなやりかたでなく，楽にクリアする方法があります。その方法については，イシター情報局に載っているので，そっちを見てください。

さーて，話は思っ切り前にもどりますが，上級者の〝三種の神器〟はヒート・ボディ，プロテクション・ラージとパニックの呪文です。



◀ＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬでは，素速い呪文の切り換えが必要とされるゾ。残り時間に注意!!



◀ドルアーガの塔から脱出するＫＩとＧＩＬ。キミはこの感動のシーンを見ることができるかな。

エキスパート編

このランクの人はハッキリ言って，イシターの復活は終わっちゃったけど，究極の最強ＫＩを作りたいと思って，いる人だと思います。そんな人たちのために，ここで二つの方法を紹介しましょう。

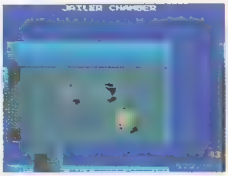
(Ⅰ)これはかなり有名になっている方法ですが、これがベストだと思っているので紹介します。

使用するルームはNo.116の EXERCISE FIELD（ルーム名からして，意識的に作られていますね)。ここで，ＫＩにソード･バリアあるいはプロテクション・ラージを重ねてかけて，カギのたくさんあるところを壁沿いに歩きながらシルバー•ハイパー•ナイトを集めます。集まったら，キラー・クラウドを１発だけ撃って，壁について立ち止まっているとシルバー・ハイパー・ナイトを全滅できます。その後，デュオ・ディメンジョンを使い，上の動作をくり返します。これを呪文がなくなるまでするという方法です。

(Ⅱ)こっちはけっこうノーマルな方法です。

使用するルームはNo.123の PORTCULLIS。まず最初にKIがプロテクションによる体当たり攻撃でマジシャンたちを全滅させます。そして，スリープの呪文とＧＩＬにシールド・ブルーラインをかけてあげ，順次ゴールデン・ハイパー・ナイトやダーク・グリーン・ウーズと戦わせていき，全部倒したらデュオ・ディメンジョンをかけて，このくり返し。

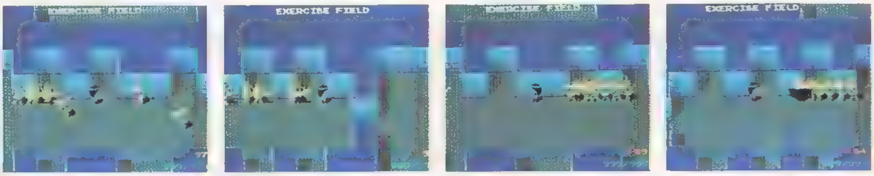
ウーズはスリープで動かないし，ゴールデン・ハイパー・ナイトは足が速いから，ＫＩのプロテクション・ラージは１回分の黄色で十分。それから，青のカギが見えたら，ランド・アーチンが真近にいる証拠。注意しましょう。この方法は，時間がかかってめんどうくさいですが，それなりに楽しめます。



▶このJAILER CHAMBERでも、経験値かせぎができる

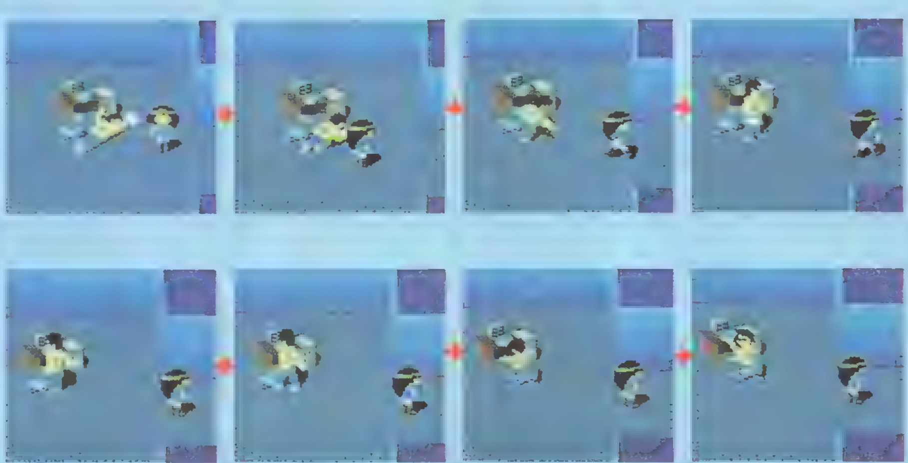
他にも，ハイパー•ウィザードだけを殺しまくるという暗ーい方法もありますが，僕の趣味に合わないのでPass。

さて，恒例の"三種の神器"。エキスパートではキラー•クラウドとソード•バリア，デュオ•ディメンジョンに決まりですね。



▶この写真をよーく見て、本文を読めば、やりかたが理解できるハズ

DEAD ENDのおもしろ現象紹介



ルーム・アイテム展覧会

イシターの復活では全127ルームの中に，ちょっと変わったアイテムがある部屋がいくつもあります。これらのアイテムはイシターの復活のＲＰＧ性を大いに盛りあげてくれて非常に楽しいですね。

アイテムの中で取ることができるモノは，ＧＩＬしか取れません。そして，それらの効果は今だにナゾが多いのです。

イシターの復活を解き終わったあとでも，これらのナゾに挑戦するのは楽しいですヨ。



No.2 DRUAGA'S GRAVE



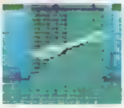
R.I.P.とは〝安らかに眠りたまえ〟という意味。やっぱりこれはドルアーガの墓標なのでしょう。ドルアーガはルビーメイスを持っているんです。

No.3 OBSERVATORY



「入るな，立ち去れ!!」の看板。この緑ドアの行き先はＬＯＣＫＥＤ　ＲＯＯＭ。ここは行き止まりというワケなのです。

No.15 KITCHEN



ルーム名からしても，これはフォークのようです。フォークでも銀製であれば，モンスターたちを傷つける力が（パワー）あるんですヨ（ＲＰＧ世界での話）。

No.35 KNIGHTS'CHAMBER



Mr. ＫＮＩＧＨＴってプログラマーの内藤さんのことなのです。アキンド・ナイトも商人内藤（あきんどないとう）というシャレからきています。

No.41 SHRINE OF EVIL



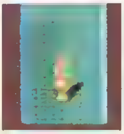
これが〝悪の祭壇（さいだん）〟なのでしょうか。僕には，ホワイト・ボートにしか見えませんが。これも，やたらに意味深なアイテムの一つ。

No.53 FORGOTTEN ROOM



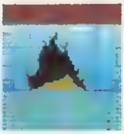
忘れさられた部屋に美女がポツンと１人。ウーン，何ともいい感じ。ＫＩちゃんは，ＧＩＬくんの浮気を恐れて決してコール・ギルを使いませんでした。

No.54 TROPHY ROOM



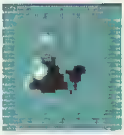
このトロフィーは運動会の短距離走の優勝者のものなんだそうです。もらったのはミラー・ナイト。ＧＩＬくんは麻痺してたそうです（ウィザードの話）。

No.56 THIEF'S HIDEOUT



泥棒（どろぼう）の隠れ家につくられた秘密の抜け穴。ＴＨＩＥＦ（シーフ）というと悪者みたいな感じがするけど，ＲＰＧの世界では立派なキャラクター・クラスの一つです。

No.58 ALCHEMIST'S ROOM



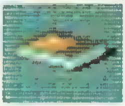
この不気味な黒い液体をＧＩＬが取ると，ＰＯＩＳＯＮ＆ＰＡＲＡＬＹＺＥの呪いがかかってしまうんです。スーパー・アンチドートで回復させましょう。

No.60 MUSEUM



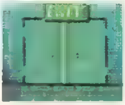
これがあの有名なＸＥＶＩＯＵＳ（ゼビウス）のカブトガニ〝テラジ〟です。ＸＥＶＩＯＵＳは，このイシターの復活の企画（ゲーム）者（デザイナー）である遠藤さんのデビュー作なのです。

No.61 LIBRARY



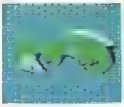
ポツンと１冊だけ落ちている本。男のＧＩＬに取れて，女のＫＩには取れない本なんて，中身は一体…。とても興味ありです。

No.68 FIRE ESCAPE



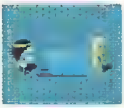
ＴＨＩＥＦ（シーフ）でもいれば，特殊能力の〝オープン・ロック〟でこの非常口を開けてくれたかもしれないのに。ＫＩちゃんじゃ，無理みたいです。

No.77 DRAGON'S LAIR



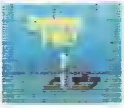
このドラゴン(クオックスだと思う)の下に、カギが隠されています。スリープを使えば、KIはドラゴンに触れてもやられなくなります。

No.81 EORBIDDEN HALL



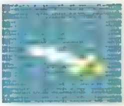
"禁じられた間"にある秘密の落とし穴。GILとKIどちらか片方が入ればOK。落とし穴の行き先はNo.96 ANCIENT RUIN。

No.82 LABORATORY



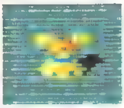
このDRINK ME!はLDゲームの「ドラゴンズレア」のパロディ。で、GILくんがこれを取ると、バイタリティ400ポイント分の退化。

No.84 WEAPON STORAGE



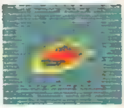
ホワイト・ソードの幻影。写真じゃわからないけど、実際は点滅して、ボーッとしています。点滅しているアイテムはGILも取れません。

No.85 ARMOR STORAGE



ゴールデン・アーマーの幻影。型はGILが着ているのと同じようです。ゴールデン・アーマーは勇気を防御力に変える魔法のヨロイ。

No.86 SHIELD STORAGE



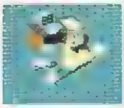
レッドライン・シールドの幻影。「こんなに薄っぺらで弱そうなシールドなんて、いらないや。」とGILくんは語っていました。

No.87 HELM STORAGE



ゴールデン・ヘルメットの幻影。GILのは型がちがうし,KIは頭が大き過ぎるし,これは一体誰のでしょうね。まさか,ゴールデン・ミラー……。

No.89 DEAD END



DEAD ENDとは"行き止まり"と"死んだ遠藤"をかけたハイブローなシャレ。ロッドで遠藤さんをツンツンすれば,No.91へワープしますョ。

No.98 VANGUARD ROOM



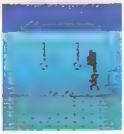
壁にハマっているブラック・リザード・マン。アイテムじゃなくて,モンスターですが,カベの中でクリクリと動いているのがおもしろいので載せちゃいました。

No.101 HARNESS STORAGE

このウニョウニョと動くものの正体はBUG。何たってルーム名が"馬具の倉庫"ですから…。これもハイブローなシャレですね。



No.109 TORTURE CHAMBER



これは拷問に使われる手かせと足かせ,それにムチなのです。この道具のサイズがKIちゃんにピッタリなのでアブナイこと考えそう。

No.113 THIRD CELL



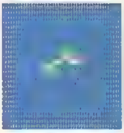
これが,ウワサの魔法のハシゴ。GILとKI仲よく2人で行かないとダメ。行き先はNo.124 UNDER THE MOATです。

No.119 STABLE



こんなにボロボロじゃハシゴとして使えそうにないですね。ところでこのルームに一晩泊まれば,呪文ポイントが回復するっていう話,本当でしょうか。

No.124 UNDER THE MOAT



この赤カギは取れるんです。それでもって赤いドアに入ると…詳しくは,イシターの復活情報局で説明してあるので,読んでくださいね。

No.126 WATER DUCT



秘密の抜け穴,見一つけ!ランド・アーチンがこれを守るようにしているから気をつけましょう。行き先はラストのENTRANT HALL‼

No.127 ENTRANT HALL



最後のドアの前にいるイシターの幻影。KIとGILの最後の戦いという最高のエンターテイメントを特等席で御覧になっています。

「イシターの復活」情報局

「イシターの復活」情報局は，㊙情報やモンスター小話，おもしろ情報など，ためになる楽しい情報がドッサリ。これを読めば，キミもイシター通になれる。それでは，開局だー!!

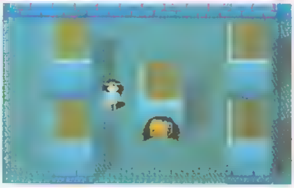
トレジャー・ボックスの秘密

イシターの復活のトレジャー・ボックス"宝箱"には,「ドルアーガの塔」のように宝物は入っていませんが，経験値が入ったり，呪文がかかったりといろいろな効果があります。そして，これらの効果は宝箱についている宝石の色によって区別できるのです。

それでは各宝箱の効果とそれがあるルームを紹介しましょう。



▲この宝箱は，後半ルームに欲しかったなあ



▲この宝箱を使って，ちょっぴりズルができちゃうんだ

宝箱の効果とそれのあるルーム

宝石の色	効果	ルーム名
紫色	プロテクション・ラージが1回分使用できる。	No.4 TREASURE STORAGE
青色	ディテクト・モンスターの呪文。	No.7 EMPTY GALLERY No.9 SHUNNED CAVERN No.14 SECRET CHAMBER
橙色	ビッグ・バーンがかかる。	No.26 LARGE HALL
桃色	その場でGILのバイタリティを100にする。	No.31 TRAINING YARD
赤色	KIの呪文ポイントを800にする。	No.46 HOLY OF HOLIES
緑色	ヒールⅣ＋スーパー・アンチドートがかかる。	No.53 FORGOTTEN ROOM
水色	その場でGILのバイタリティを400にする。	No.64 QUOX'S LABYRINTH
白色	KIの呪文ポイントを2,500にする。	No.80 SECRET CORRIDOR

スペル効果

スペルとはスライムやマジシャンたちの投げる魔法のこと。これをGILが受けると呪いがかかってしまいます。

★POISON

毒。このスペルを受けるとGILの体に毒がまわり，1秒間につきバイタリティが1ずつ減っていく。ルームクリアすれば，毒は抜ける。

★PARALYZE

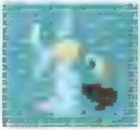
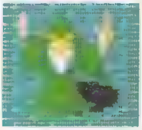
麻痺。このスペルを受けるとGILの歩く速度が遅ーくなってしまう。これもルームクリアすれば，元に戻る。

マジック・ユーザー	受けると減ってしまうGILの体力	スペルの色	効力
メイジ，ブルー・スライム	10	白	なし
ソーサラー，イエロー・スライム	10	赤	POISON
ドルイド，ピンク・スライム	10	黄	シールド封じ
ウィザード，ダーク・イエロー・スライム	10	緑	PARALYZE
ハイパー・メイジ，ダーク・グリーン・スライム	0	水色	バイタリティ50退化
ハイパー・ソーサラー	50	青	POISON & PARALYZE
ハイパー・ドルイド	50	桃	スーパー・シールド封じ
ハイパー・ウィザード	250	紫	なし

モンスター小話

「イシターの復活」に登場するモンスターに関する小話をまとめてみました。

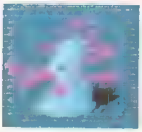
ソーサラーとドルイドは逆！？

▲左がソーサラーで，右がドルイド。ドルアーガの塔のときは，この逆だった

「ドルアーガの塔」のときは，灰色のマジシャンがドルイドで，緑色のマジシャンがソーサラーでしたが，「イシターの復活」では，この逆。灰色のマジシャンがソーサラー，緑色のマジシャンがドルイドなんです。これってゲーム・デザイナーのヒッカケのように僕は思うんですけど。

ACローパーの由来は？



◀ACローパーは，ANDRE COURREGESの略？

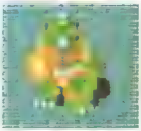
ACローパーはピンク・ローパーの別称だということは知っていると思いますが，ACローパーの由来は知っているかな？

かなりの有力筋の話によると，ACとはバイクの名前からきているらしいのです。HONDAのスクーター「TACT」のANDRE（アンドレ） COURREGES（クレージュ）仕様の中に，ピンク・ローパーとそっくりな色を使ったものがあるのです。

ANDRE（アンドレ） COURREGES（クレージュ）とはデザイナーの名前であり，通称ACと呼ばれるそうです。つまりピンク・ローパーは「TACT」のAC仕様から別称をとって，ACローパーと呼ばれているというワケ。

ビデオゲームを作る側の人には，バイクマニアが多いので，よくゲームにバイクネタがでているんですよ。

リザードマンが左利きな理由（ワケ）



◀リザード・マンが左利きなのは，生きぬくための生活の知恵？

「ドルアーガの塔」，「イシターの復活」共に登場するリザード・マンは左利きです。さらに，遠藤さんが参考にしたと言われているD&D®（TSR社のRPGボードゲーム）のモンスター・マニュアル（まだ日本語訳されていない）に登場するリザード・マンの絵も確かに左手に剣を持っています。

僕はこのリザード・マンが左利きなワケを確かめるべく，RPG通の友人N氏に聞いてみました。N氏はこう語ってくれました。「普通，戦士（ファイター）は左手に楯，右手に剣を持ち戦う。そして，戦士同士向かい合ったとき，相手の剣は自分の楯側，相手の楯は自分の剣側になっていて，互いに剣を楯で防ぎながら攻撃する。

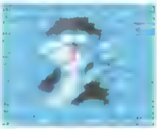
ところが，左利きのリザード・マンの場合，相手の剣が自分の剣側，楯は楯側になり，剣を楯で防ぎにくいため結果的には剣の突き合いとなってしまう。実は，この剣の突き合いこそリザード・マン側の知恵であり，作戦なのだ。

そのワケはリザード・マンの体はウロコ状の硬い皮膚（ひふ）におおわれているため，AC（アーマークラス）が高く，楯がなくても少しぐらいなら剣を体で受けとめてしまう。そしてその間に相手を剣で倒してしまうのである」

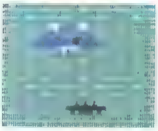
つまり，リザード・マンが左利きなのは，生きぬくための生活の知恵（？）ということらしい。ウーン，RPGの世界は奥が深いっ!!

★　★

オタピョンとハンブラビ



◀"オタピョン"ことブラック・スネーク



◀"ハンブラビ"ことブルー・バット

エンディング・メッセージの登場モンスターの紹介で，ブルー・バットには"ハンビラビ"，ブラック・スネークには"オタピョン"と別称がついています。僕には何のことか，さっぱりとわからなかったので，電波メンバーに聞いてみました。

山下氏：「オタピョンって，ドアドアにでてくる敵キャラじゃないかな。ホラ自分がハネるといっしょにハネるヤツだよ。」

ウーン，なるほど，さすが山下先生。

つぎは"ハンブラビ"をくりひろし氏に聞いてみました。

くりひろし氏：「ハンブラビはアニメのZ（ゼータ）ガンダムのキャラだよ。こんなヤツだったと思うヨ。」

と，イラストまで書いてくれました。そうかZ（ゼータ）ガンダムのキャラか……ナットク!!

おもしろ情報

知っていても別にゲームに役立つというわけではないですが，やってみると笑えたり，知っているだけで楽しい情報を集めてみました。ページのムダ使いと怒らずに，軽いノリで読み飛ばしてください。

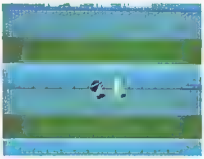
クルクルGIL

No.1のTOP OF THE TOWERからゲーム・スタートすると，最初KIがブルー・クリスタル・ロッドを抜く場面がありますね。あのときGILは，ただ呆然と前を向いています。これではツマラナイ。

そこで，KIがロッドを抜いている間，GIL側のレバーをぐるぐると回してみましょう。GILがその場で美しく回転します。それでもって，KIがロッドを抜き終わると何事もなかったようにGILが，パッと正面を向きます。

文章に書くとシラケてしまいますが，やってみれば3回は笑えます。

さらに，これをデュオ・ディメンジョンを使って繰り返すのも楽しいですよ。


◀クルクルと高速回転をするGILくん。スケートのスピンのようだョ

シャキシャキGIL

これもGILを使った笑いのネタ。GILはモンスターが一定距離に近づくと，自動的に剣を抜いてくれることと，ローパーは少しブラブラと動いていることを利用します。

まず，KIが壁をはさんでローパーを引っかけます。そして，これにGILを少しずつ近づけて，剣を抜くか抜かないかのきわどい位置までもってきます。こうすると，GILが剣を抜いたり，サヤにおさめたりする動作が連続して早く行なわれます。GILが剣を抜くときの効果音が「シャキ」，それで〝シャキシャキGIL〟なワケ。これもやってみなければ，おもしろさはわかりませんヨ。


◀ハイ、これが〝シャキシャキGIL〟です

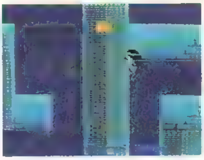
タイム・ストップの怪

対モンスター呪文効果表を見てもらうと，ローパーに対してタイム・ストップの効果はないことになっていますよね。でも，実は効果アリなんです。では，なぜ効果表の欄に○がないかというと，効果アリでもほとんど意味ナシだからです。

タイム・ストップをローパーに使うと，確かに触手の動きは止まりますが，移動まで止めることができません。触手の動きを止めたまま，スッーと近づいてくるローパーは，チョッピリ笑えます。別称で〝硬直ローパー〟とか〝ホバークラフト・ローパー〟と言われています。

もう一つ，タイム・ストップを使ったネタは，〝ランド・アーチンどこ行ったの？アラやられちゃった，そこに居たのね。ズルーイ〟という長いタイトルのモノ。ランド・アーチンがいる場面でタイム・ストップをかけて，KIが移動すると，ランド・アーチンの虚像がスクロールに合わせて移動します。でも，当たり判定だけは残っていて，ランド・アーチンがいた場所に行くとヤラしてしまうという，おもしろいどころか，かえって危険だと言われています。

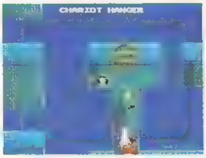
タイム・ストップを使った情報は，つぎの㊙情報にも載っているので，そちらもヨロシク。


◀ランド・アーチンの影は、壁の中でも関係ない。どこでも行ってしまうのだ

HANGERとHANGAR

右の写真を見るとNo.120ルームは〝CHARIOT HANGER〟になっています。以前，僕が各ルーム名の日本語訳を作ったときに，このNo.120のルーム名だけは，どうしても意味がわかりませんでした。それもそのハズ，実は〝CHARIOT HANGER〟ではなく，〝CHARIOT HANGAR〟が本当のルーム・ネームだったのです。

意味は〝戦車の格納庫〟。なーるほどルームマップを見て，納得しました。ゲーム中のメッセージなどのつづりの誤字って，結構多いんですよネ。



◀ルームネームをよーく見てみるとCHARIOT HANGERだよ

BGMが入れ替っている？

ワンポイント・テクニック集のところで，BGMは各ルームに登場するモンスターによるということを書きましたが，この論理に従うと，BGMが入れ替っていると思われるルームがあるんです。

そのルームNo.は，No.92とNo.94。No.92のARCADE PASSWAYではローパーがいるのに，メインテーマが流れ，逆にNo.94のCONDEMNED WARDでは，ローパーがいないのにローパーのテーマが流れます。前のつづりの誤りやこのBGMのデータミス，さすがにこれほどのデータの多いゲームになると許されるミスっていうヤツですね。


◀こっちがARCADE PASSWAY


こっちはCONDEMNED WARD▶

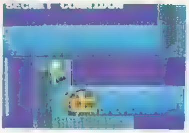
呪文封じ

ライト・マークの呪文を同ルーム内で4回使うと，すべての呪文を封じ込まれてしまいます。まあ，普通の場合そのルームをクリアしてしまえば平気ですが，メタモアフォーズで石になってから，この呪文封じをすると，笑いごとじゃありません。ドルアーガの呪いのようにKIは，石からもどれなくなってしまうのです。こうなったら最後，時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプにやられるのを待つだけ。

悲しいKIの話でした。

KIちゃんのかくれんぼ

アレー!?KIちゃんがいなーい。そう，このNo.86 SECRET CORRIDORの青いドアの左側にグッとKIちゃんを押しつけると，あら不思議，KIちゃんはズボッとドアにめり込んでしまうのです。ここでコール・ギルすれば，GILくんもめり込んでしまいます！ ただ，それだけです。


◀カベから顔をチョコットのぞかせるKIちゃん。恥しがり屋なのです！

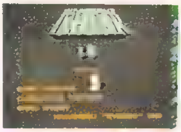
女神イシターの登場

GILかKIのどちらか一方がヤラレちゃっても，「ピポピポピポー」としている間は，ヤラレてない側を動かすことができます。これを使ってゲーム・オーバーになりながらも，ルームをクリアする技(ドアに入る)があるんです。

これをNo.127のENTRANT HALLでやると，ゲーム・オーバー後のタイトル画面にイシターさんの姿がでてくるではありませんか。さらに，ラストゲーム・コンティニューをすると突然MAIN GATEをでて，エンディングになってしまうのですが，そのときも中央にはずーとイシターさんの姿があるのです。きっとMAIN GATEを目の前にしてヤラレてしまったKIやGILを哀れんで，姿を現したんでしょう。



◀タイトル画面に現れたイシターさん


◀エンディングにも登場のイシターさん

無敵モンスター

イシターの復活をプレイしていて，やたらと強いバンパイヤやキラー・クラウドの中で平気な顔をしているナイトなどに出会ったことはありませんか？

これらのモンスターは，KIがプロテクションで触れながら，攻撃の呪文を使うとときどきできてしまう無敵モンスターなんです。

こいつらは，やたらと高いバイタリティがあるので，GILが戦って倒そうと思ってもほとんどムリ。プレスやヒート・ボディの呪文を使えば，やっつけられますヨ。

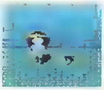
★　★

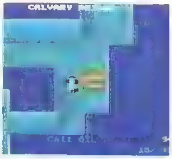
ひとりぼっちのKI

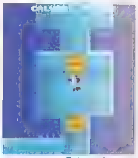
No.89のDEAD ENDをクリア時に，チョットした特殊な操作をすると，GILくんはDEAD ENDにとり残されたまま，永遠の帰らぬ人となってしまうのです。

そして，その後ずーと電源を切るまでGILくんは，ゲームに登場しなくなってしまうのです。

一方KIちゃんは，GILを探して各ルームを歩き回ります。GILがいたときは役立たずのジャマ者と言っていたのに，イザいなくなるとさびしい。今日も「GILくーん!!GILくーん!! 私が悪かったのヨ，エーン」と泣きくずれるKIちゃん。女心ってムズカシイッ!!


▲ホラ，となりにGILくんがいないでしょう。かわいそうなKIちゃん


▲GILくんのいなくなったKIちゃんに言い寄るドア氏。
ドア氏「オレと付き合えよ，KI」
KI「イヤ，私にはGILがいるの！それに顔の大きい人はキライ!!」


▲ドア氏「もう怒ったぞー。閉じこめちゃうからなー」
KI「GILくーん，助けてー」

㊙情報

ここでは，おいしい㊙の情報を公開しますゾ。これでイシター通のキミに磨きをかける!!

タイム増やし

ドアをでると，そのルームのタイムが10増えるというルールがこのゲームにはあるんです。そこでこれを利用した経験値かせぎが，No.45，のＣＨＡＮＴＲＹやNo.56のＴＨＩＥＦ'Ｓ　ＨＩＤＥＯＵＴなどでできます。

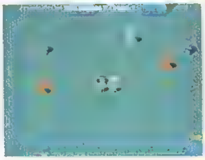
共に同ルーム内移動を使うのですが，No.45ではプロテクションによりウィザードを倒し，No.56では，スリープとファイヤー・ボールによるダーク・イエロー・スライム倒しがいいですよ。残り時間が減ってきたら，ドアの移動を連続して行ない時間を増やします。キュアを使わなくてすむので呪文ポイントの節約になりますよ。

ルーム・パスワードは繰り返す

ルーム・パスワードがNo.64ルームを境にして，繰り返されているという情報。イシターの復活を解いた人ならば誰でも気が付くことですが，念のためということで，さらにルーム・パスワードをくわしく調べると，１文字ちがいでNo.１～32，33～64，65～96，97～128のルームにわかれ，そのうえよーく調べると16ルームごとの8個にわかれ，それでもあきらめずに熱心に調べると８ルームずつの16グループに一定の法則のもとにわけられるのです。

みーんな，動きません!!

No.81のＦＯＲＢＩＤＤＥＮ　ＨＡＬＬやNo.89のＤＥＡＤ　ＥＮＤ，No.113のＴＨＩＲＤ　ＣＥＬＬ，No.126のＷＡＴＥＲ　ＤＵＣＴで，秘密の抜け穴や魔法のハシゴなどによる特別なクリアをするときに，タイム・ストップを使ってからスグにクリアすると，つぎのルームでタイム・ストップの効果が永遠に持続してしまうのです。そのうえ残り時間が０になっても，ウィル・オー・ウィスプは点滅するだけで消えてしまい，その後出現しなくなってしまいます。No.113からNo.124のＵＮＤＥＲ　ＴＨＥ　ＭＯＡＴへ行く場合なんかでは，この技がとっても便利なのです。タイミングさえ合えば，タイム・ストップのかわりにサンダー・ボルトやビック・バンなどでもできます。



◀モンスターは止まったまま，ピクリとも動かない。何となくムナシイ気がするけどネ

私なんかコレだけですヨ。コレだけ！

ほとんどワケのわからないタイトルがついている技は，No.127 ＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬを１発でクリアしてしまうという超㊙情報。

やりかたはとってもカンタン!!　ＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬにきたら，デュオ・ディメンションを使う……。

コレだけ！

これだけで，カギを取った音が実際に聞こえて，青いカギを取ったことになってしまうのです。あとはランド・アーチンに注意して青ドアの前に行けば，クッリアー!!

実は，この技があるからこそ，ＮＥＷ　ＧＡＭＥからの２コインや３コインクリアが可能なんです。私はコレでラストをクリアしましたってネ。

UNDER THE MOATのカギの取りかた

No.124のＵＮＤＥＲ　ＴＨＥ　ＭＯＡＴのカギは，壁の中に埋まっていますが，実は取ることができるんです。その方法を公開しましょう。

①カギの左でＫＩを壁につけたまま，コール・ギルして，ＧＩＬを壁にめり込ませます。以後ＧＩＬ側のレバーを右へ入れ続けながら，ＧＩＬをうまく進めるようにＫＩを歩き回らせます(迷路内の入口から出口までを壁に沿って歩くという方法は，時間がかかるけど確実かもしれません)。

②これを繰り返してＧＩＬとカギのＸ軸が合ったら，ＧＩＬのレバーを入れる方向を上にして，また進めます。

③ＧＩＬがカギを取ったら，コール・ギルして，赤ドアをでます。

④すると，そこは画面中が壁になってしまったNo.113 ＴＨＩＲＤ　ＣＥＬＬだったのです。

壁の中でＧＩＬを動かすのはナカナカむずかしいし，時間がかかります。キメ手はＫＩの動きです。ガンバってみましょう。









ナイトの駆けっこ，勝ったのはダレ？

モンスター大図鑑のところで各モンスターのおよその移動速度は示しましたが，本来モンスターの移動速度は，各モンスターで微妙にちがいます。そこでナイト族だけを取りあげてみました。

足の速い順にならべると，ミラー・ナイト，レッド・ナイト，リザード・マン，ブラック・ナイト，ハイパー・ナイト，ブルー・ナイトとなります。

各コースをさぐる。3コインクリアへの道!!

まずNo.1ルームTOP OF THE TOWERからラストのMAIN GATEまでの最短コースを二つ紹介しましょう。

PART 1

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.2 DRUAGA'S GRAVE
3 No.5 BANQUET AREA
4 No.12 SLAVE PEN
5 No.14 SECRET CHAMBER
6 No.51 PASSWAY
7 No.52 CROSS POINT
8 No.78 BOULDER PASSAGE
9 No.88 CURSED ROOM
10 No.90 REMAINS
11 No.92 ARCADE PASSWAY
12 No.94 CONDEMNED WARD
13 No.98 VANGUARD ROOM
14 No.102 JAILER CHAMBER
15 No.109 TORTURE CHAMBER
16 No.110 MAZE VESTIBULE
17 No.113 THIRD CELL
18 No.124 UNDER THE MOAT
19 No.125 SECRET STAIRCASE
20 No.126 WATER DUCT
21 No.127 ENTRANT HALL
22 No.128 MAIN GATE

このルートの利点は，No.121のCOMMON ROOMを通らないことですが，他のルームがややむずかしくなります。

PART 2

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.2 DRUAGA'S GRAVE
3 No.5 BANQET AREA
4 No.12 SLAVE PEN
5 No.14 SECRET CHAMBER
6 No.51 PASSWAY
7 No.52 CROSS POINT
8 No.78 BOOLDER PASSAGE
9 No.88 CURSED ROOM
10 No.90 REMAINS
11 No.92 ARCADE PASSWAY
12 No.94 CONDEMNED WARD
13 No.98 VANGUARD ROOM
14 No.97 COMMON CHAMBER
15 No.101 HARNESS STORAGE
16 No.106 HALL OF WARRIORS
17 No.117 GUEST CHAMBER
18 No.121 COMMON ROOM
19 No.122 WAITING ROOM
20 No.123 PORTCULLIS
21 No.127 ENTRANT HALL
22 No.128 MAIN GATE

このルートは，秘密の抜け穴や魔法のはしごを使わない最短コース。ただし，トラップ地獄のCOMMON ROOMを通るし，No.106のHALL OF WARRIORSも通らなければなりません。

ベーマガお勧めルート 1

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.3 OBSERVATORY
3 No.8 FOOD STORAGE
4 No.9 SHUNNED CAVERN
5 No.13 SOLARIUM
6 No.20 REST ROOM
7 No.28 PARTY ROOM
8 No.26 LARGE HALL
9 No.17 PLAY ROOM
10 No.7 EMPTY GALLERY
11 No.16 CHIEFTAIN'S ROOM
12 No.6 JEWELY STORAGE
13 No.15 KITCHEN
14 No.24 PANTRY
15 No.29 DINING ROOM
16 No.33 GREEN COURT
17 No.35 KNIGHT'S CHAMBER
18 No.37 JUNCTION
19 No.42 SPECTER CELL
20 No.50 GOBLIN'S LAIR
21 No.56 THIEF'S HIDEOUT
22 No.64 QUOX'S LABYRINTH
23 No.62 MAZY QUARTER
24 No.63 DORMITORY
25 No.58 ALCHEMIST'S ROOM
26 No.79 ADMINI STRATION
27 No.89 DEAD END
28 No.91 CALVARY PRISON
29 No.93 MAZE PASSAGE
30 No.95 ARCHED HALLWAY
31 No.101 HARNESS STORAGE
32 No.106 HALL OF WARRIORS
33 No.117 GUEST CHAMBER
34 No.121 COMMON ROOM
35 No.122 WAITNG ROOM
36 No.123 PORTCULLIS
37 No.127 ENTRANT HALL
38 No.128 MAIN GATE

たくさんのルームを回り，モンスターを倒して経験を積むのがこのコースの特徴です。

このコースで3コインクリアは少しキツイかもしれませんが，慣れない人でも，少ないコイン数でNEW GAMEからクリアできる楽なコースでしょう。

★ ★

ベーマガお勧めルート 2

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.4 TREASURE STORAGE
3 No.11 STORAGE CHAMBER
4 No.26 LARGE HALL
5 No.29 DINING ROOM
6 No.33 GREEN COURT
7 No.35 KNIGHTS' CHAMBER
8 No.37 JUNCTION
9 No.42 SPECTER CELL
10 No.50 GOBLIN'S LAIR
11 No.56 THIEF'S HIDEOUT
12 No.64 QUOX'S LABYRINTH
13 No.77 DRAGON'S LAIR
14 No.71 CLOSET CHAMBER
15 No. 74 THRONE ROOM
16 No. 76 RED COURT
17 No. 80 SECRET CORRIDOR
18 No. 81 FORBIDOEN HALL
19 No. 96 ANCIENT RUIN
20 No. 97 COMMON CHAMBER
21 No.101 HARNESS STORAGE
22 No.106 HALL OF WARRIORS,
23 No.117 GUEST CHAMBER
24 No.121 COMMON ROOM
25 No.122 WAITING ROOM
26 No.123 PORTCULLIS
27 No.127 ENTRANT HALL
28 No.128 MAIN GATE

このルートは，上達すれば3コインクリアに最適なコースです。

No.64とNo.80でGILとKIの経験値をトレジャー・ボックスで増やします。

No.121のCOMMON ROOMまでは，2コイン以内でこないと，NEW GAMEからの3コインクリアは無理です。

もし，NEW GAMEからの2コインクリアを目指すならば，1コイン目でNo.121 COMMON ROOMまでくる必要があるでしょう。腕をみがいてチャレンジしてみてください。

ザ・リターン・オブ・イシターに乾杯!!

RPG（ロールプレイング・ゲーム）って，もうみんな知ってますよね。パソコンやファミコンでは，かなりの幅をきかせたジャンルです。

でも，業務用ゲームつまりビデオゲームでは，時間や理解度の点などから，本格的なRPGは作るのがむずかしい，いや不可能だとさえ言われていました。

ところが，どっこい，遠藤さんはやってくれました。思い切ったパスワード機能導入により，時間の問題点を解決し，対象をゲームがわかる人だけでいいという大胆な方法をとり，見事このザ・リターン・オブ・イシターを作りあげ，世に送りだしてくれました。

ドルアーガの塔PARTIIがでると聞いていた僕でも，この〝イシターの復活〟を見たときは驚きました（かわいかったGILとKIが，まるでリンとバットのごとく成長しているんだもんね)。そりゃ，ボード版のRPGやパソコンの正統RPGをやる人から見れば，「イシターの復活」なんてRPGなんて呼べないぜ」なんて言いたくなるかもしれませんが，それはそれ。十人十色，各自のRPG定義がバラバラなのは当たり前のことだと思いますが…

…まあ，イシターの復活がRPGかどうかは別として，僕にとってはおもしろく，十分にやってくれたと言えるビデオゲームでした。

実は，イシターの復活が発表された当時，僕は大学の試験中であったにもかかわらず，2週間はドップリとイシターの復活にハマって，勉強そっちのけでプレイしてしまったのです。久々に『素直におもしろいっ！』と熱中できるゲームでした。イシターの復活は本当に楽しかった。

さて，ベタ誉めのイシターの復活ですが，もちろん不満な点もあります。いくつかを挙げてみると……

- GIL，KIの成長と敵の強さ，ルームのつながりが，かなりアンバランス。
- 呪文が生かされてない点が，あまりにも多いこと。
- ルームの迷路，つながりなどの構成が貧弱。

などなどかな。あと僕個人の提案として付け加えさせてもらうならば，KIの呪文セレクトにマジック・アイテムなどの欄を設けて，アイテムの要素も取り入れたり，もっとルーム・アイテムを増やして各ルームを凝ったつくりにするとか，各所にメッセージなどを入れるなど演出にも力を入れて欲しかったと思うのです(ちょっと欲張り…)。

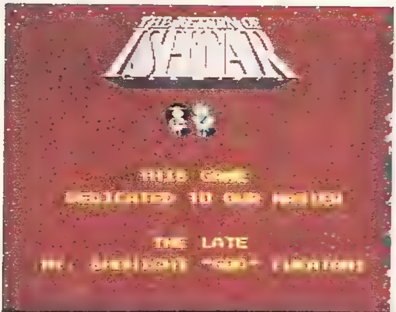
以上，かなりわがままで，厳しいことを書きましたが，イシターの復活は十分にやってくれたということにかわりはありません。

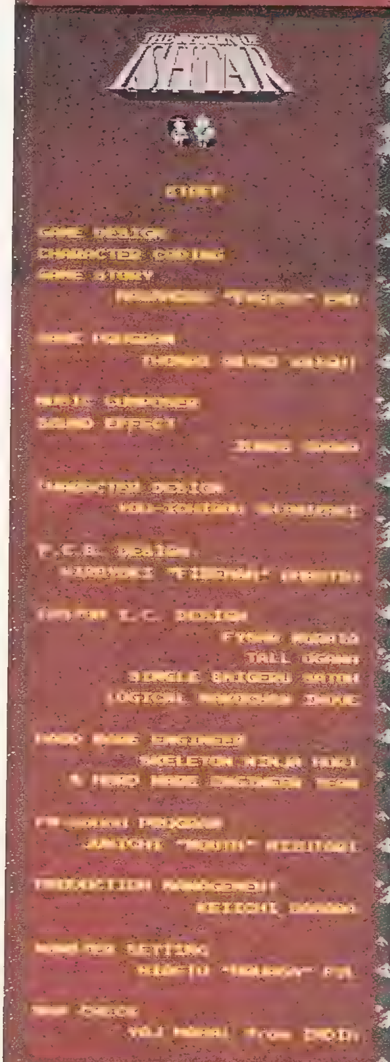
最後にドルアーガの塔の第3部作目に期待しつつ，こんなにおもしろいゲームで僕らを楽しませてくれた遠藤さんをはじめ多くの制作スタッフのみなさんとナムコに乾杯!!

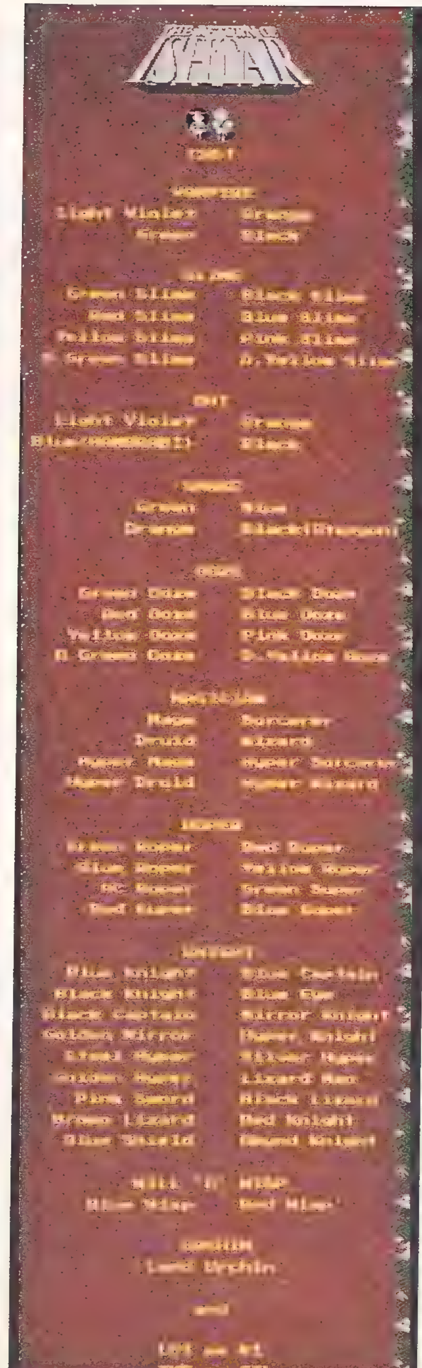
★ ★







THE LATE

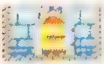

TALL

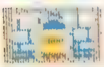

Light Violet
IKE as GIL

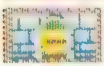
全127ルームマップ大公開

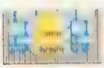
イシターの復活の全ルームNo.1～127のマップを公開します。マップは３Ｄっぽく，本物と似てなきゃ，イヤだっ!! という僕のわがままを押し通したので，マップデータをもとにＰＣ－98を使って，マップを制作しました。

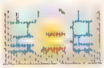
マップは本物に近いのでわかると思いますが，ひととおり説明しておきます。

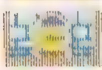

…… 赤色ドア

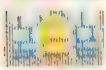

…… 青色ドア

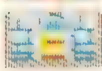

…… 緑色ドア

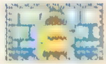

…… 黄色ドア

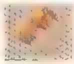

…… 白色ドア


…… 紫色ドア

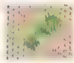

…… 橙色ドア

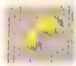

…… 水色ドア

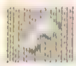

…… トラップ・ドア

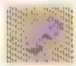

…… 赤色キー

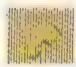

…… 青色キー

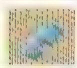

…… 緑色キー

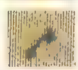

…… 黄色キー


…… 白色キー


…… 紫色キー


…… 橙色キー


…… 水色キー


…… トラップ・キー


…… トレジャー・ボックス

★ …… ルーム・アイテム

●ドアやカギの色はアイデンティファイ・ドアやディテクト・キーを使用した際に，つく色と同じです。

●マップの横には，どのドアがどのルームにつながっているかを表示しています。特別な場合として○や×がありますが，これは一方通行を表しています。

たとえば，

→○21……これは，赤色ドアに入るとルームNo.21へ行けますが，No.21から，ここのルームには来ることができないという意味です。

→×(21)……今度は逆に，ルームNo.21から来ることはできますが，このルームには赤色キーがなくてルームNo.21へ行くことはできないという意味です。

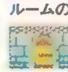
ルームのつながりの下は，そのルームにいるモンスターの種類と数です。

ルーム・アイテムがある場合には，その下に，ルーム・アイテムの写真があります。

1 TOP OF THE TOWER



ルームのつながり

 → 2

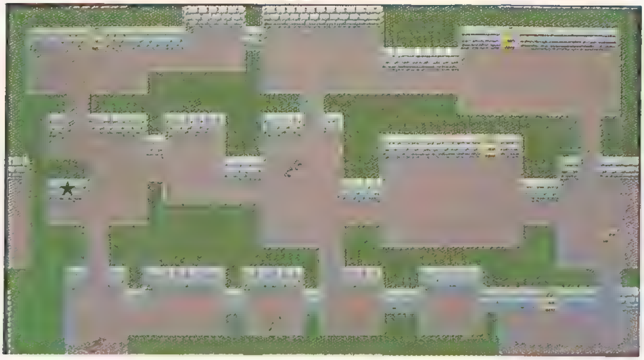
 → 3

 → ○4

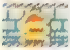
登場キャラクター

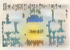
 (ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×19

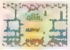
2 DRUAGA'S GRAVE

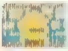


ルームのつながり

 → 1

 → 6

 → 7

 → 5

登場キャラクター

 (ライト・バイオレット・バンパイア) ×12

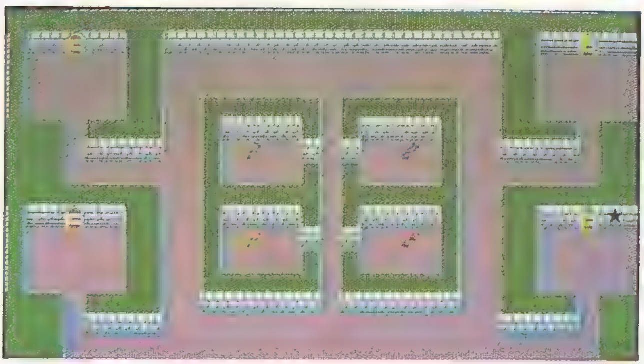
 (オレンジ・バンパイア) × 4

ルーム・アイテム

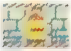
★＝ドルアーガの墓

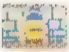


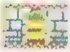
3 OBSERVATORY

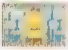


ルームのつながり

 → 1

 → 8

 → 10

 → 9

登場キャラクター

 (ライト・バイオレット・バンパイヤ) × 8

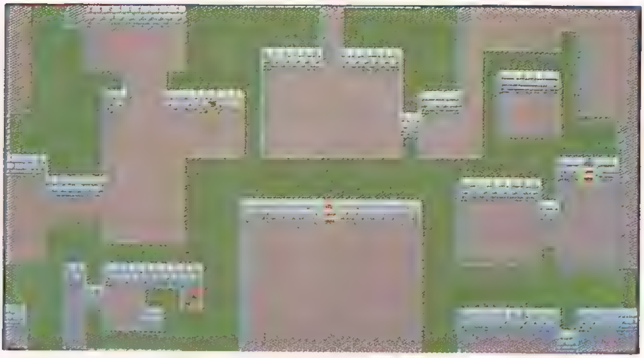
 (ライト・バイオレット・バット) × 4

ルーム・アイテム

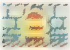
★＝看板

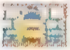


4 TREASURE STORAGE



ルームのつながり

 → ○11

 → ×(1)

登場キャラクター

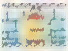
 (ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×10

 (グリーン・スライム) × 4

5 BANQUET AREA

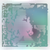


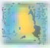
ルームのつながり

 → 2

 → 12

登場キャラクター

 (ライト・バイオレット・バンパイヤ) × 6

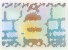
 (オレンジ・バンパイヤ) × 6

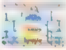
 (グリーン・バンパイヤ) × 2

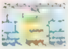
6 JEWELY STORAGE



ルームのつながり

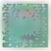
 → 2

 → 16

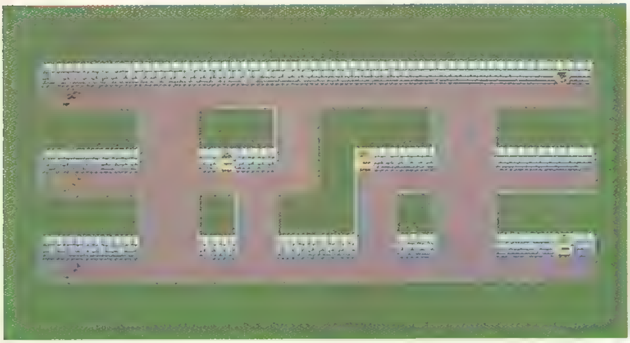
 → 15

登場キャラクター

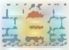
 (オレンジ・バンパイヤ) × 10

 (ライト・バイオレット・バット) × 6

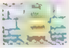
7 EMPTY GALLERY



ルームのつながり

 → 2

 → 16

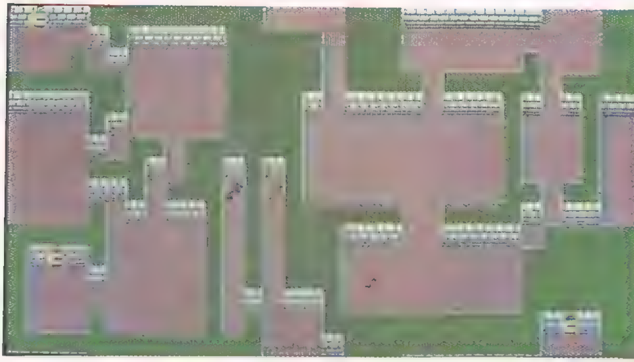
 → 17

登場キャラクター

 (オレンジ・バンパイヤ) × 6

 (グリーン・スライム) × 6

8 FOOD STORAGE



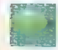
ルームのつながり

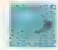
 → 3

 → 18

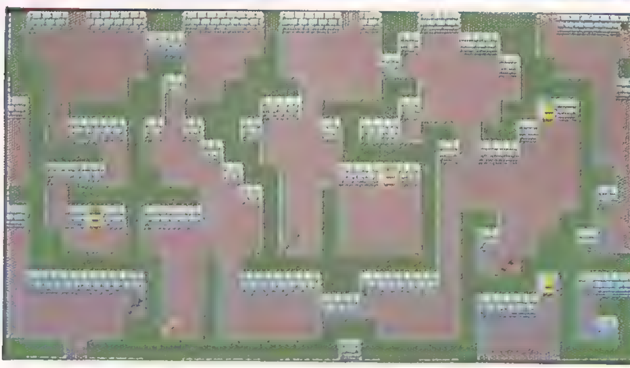
 → 9

登場キャラクター

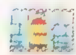
 (グリーン・スライム) × 4

 (ブラック・スライム) × 12

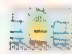
9 SHUNNED CAVERN

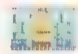


ルームのつながり

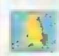
 → 3

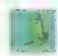
 → 19

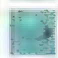
 → 8

 → 13

登場キャラクター

 (オレンジ・バンパイヤ) × 4

 (グリーン・バンパイヤ) × 4

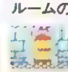
 (ブラック・スライム) × 8

 (ブルー・キャプテン) × 1

10 LOCKED ROOM



ルームのつながり

 → 3

 × 2

登場キャラクター

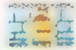
 (オレンジ・バンパイヤ) × 5

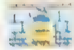
 (ライト・バイオレット・バット) × 10

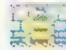
11 STORAGE CHAMBER



ルームのつながり

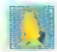
 → 18

 → 26

 → ×(4)

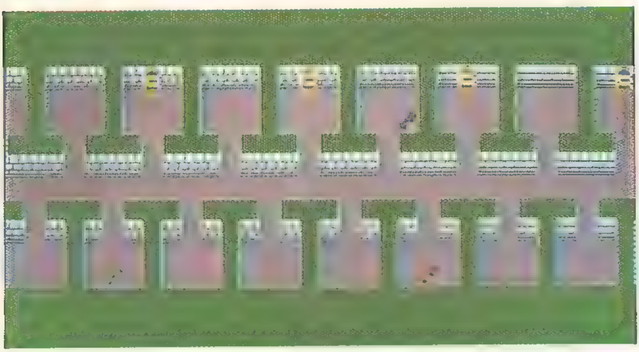
登場キャラクター

 (ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×4

 (オレンジ・バンパイヤ) ×4

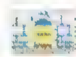
 (グリーン・バンパイヤ) ×4

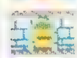
12 SLAVE PEN

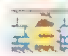


ルームのつながり

 → 5

 → 14

 → 15

 ×1

登場キャラクター

 (グリーン・バンパイヤ) ×8

 (ブラック・バンパイヤ) ×7

 (ブルー・ナイト) ×1

13 SOLARIUM



ルームのつながり

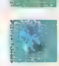
 → 9

 → 21

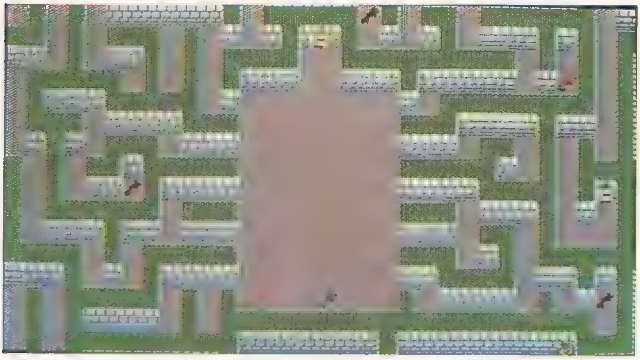
 → 20

登場キャラクター

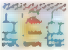
 (ライト・バイオレット・バット) ×12

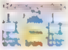
 (ブルー・ナイト) ×5

14 SECRET CHAMBER

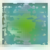


ルームのつながり

 → 12

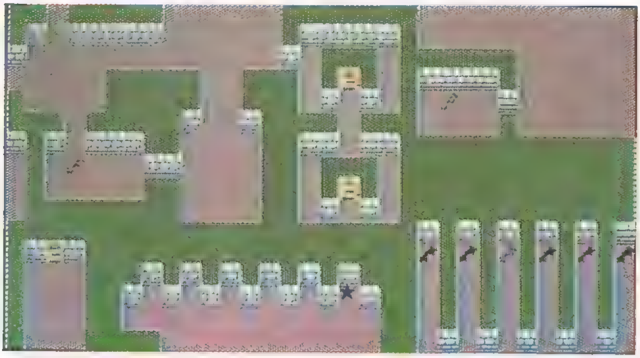
 → 51

登場キャラクター

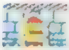
 (グリーン・ウーズ) ×12

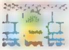
 (ブラック・ナイト) ×1

15 KITCHEN



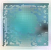
ルームのつながり

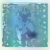
 → 6  → 12

 → 24

登場キャラクター

 (グリーン・スライム) ×6

 (ブラック・スライム) ×7

 (ブルー・ナイト) ×3

ルーム・アイテム

★＝フォーク

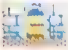


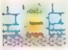
16 CHIEFTAIN'S ROOM



ルームのつながり

 → 6

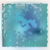
 → 25

 → 7

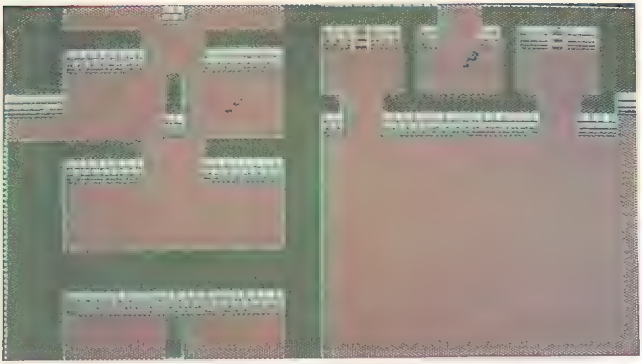
登場キャラクター

 (グリーン・バンパイヤ) ×6

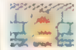
 (ブラック・バンパイヤ) ×6

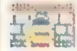
 (ブルー・ナイト) ×3

17 PLAY ROOM



ルームのつながり

 → 7

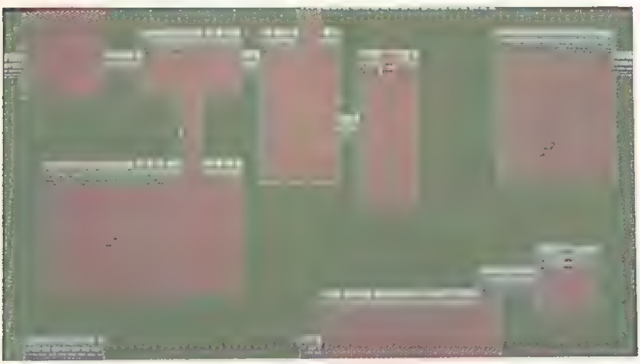
 → 26

登場キャラクター

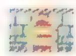
 （グリーン・スライム） × 9

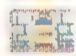
 （ブラック・ナイト） × 6

18 SPOILS ROOM



ルームのつながり

 → 8

 → 11

登場キャラクター

 （グリーン・スライム） × 3

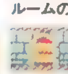
 （ブラック・スライム） × 6

 （レッド・スライム） × 4

19 EMPTY CISTERN



ルームのつながり

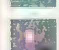
 → 9

最初から開いてるドア → 27

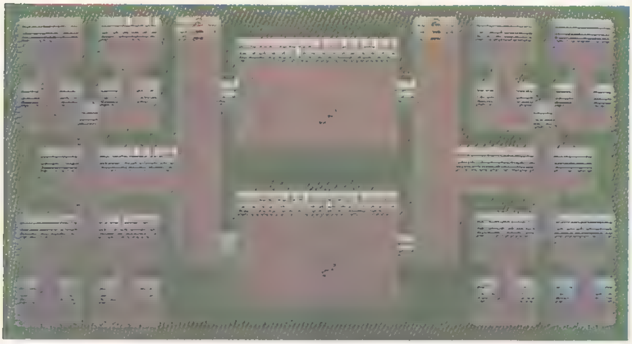
登場キャラクター

 （ブラック・バンパイヤ） × 9

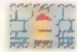
 （グリーン・スネーク） × 3

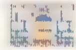
 （メイジ） × 1

20 REST ROOM

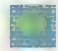


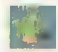
ルームのつながり

 → 13

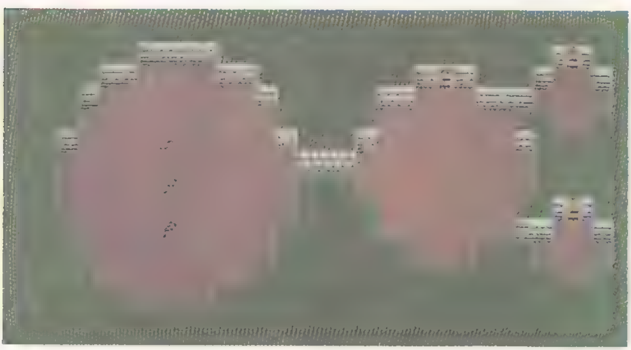
 → 28

登場キャラクター

 (グリーン・ウーズ) ×16

 (グリーン・ローパー) × 2

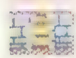
21 SMALL DOME



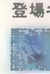
ルームのつながり

 → 13

 → 31

 → 22

登場キャラクター

 (ブルー・ナイト) × 4

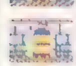
 (ブラック・ナイト) × 4

22 THE STAIRCASE



ルームのつながり

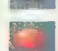
 → 21

 → 23

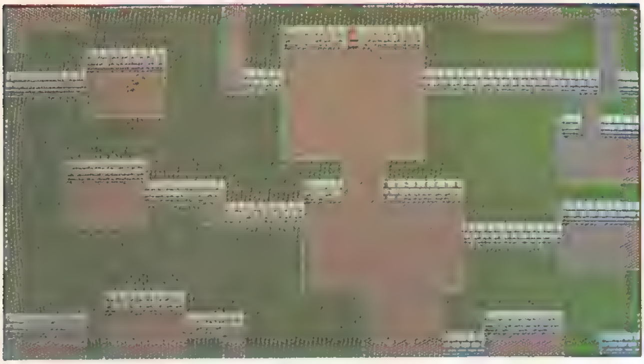
 → 46

登場キャラクター

 (ブラック・バンパイヤ) ×11

 (レッド・スライム) × 8

23 WATCH TOWER

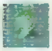


ルームのつながり

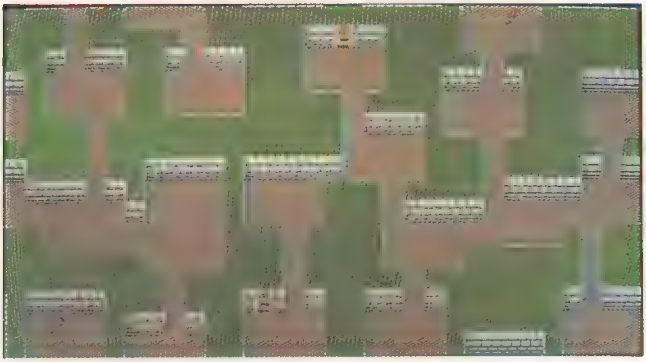
 → 22

登場キャラクター

 (ライト・バイオレット・バット) × 7

 (グリーン・スネーク) × 6

24 PANTRY



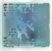
ルームのつながり

 → 15

 → 29

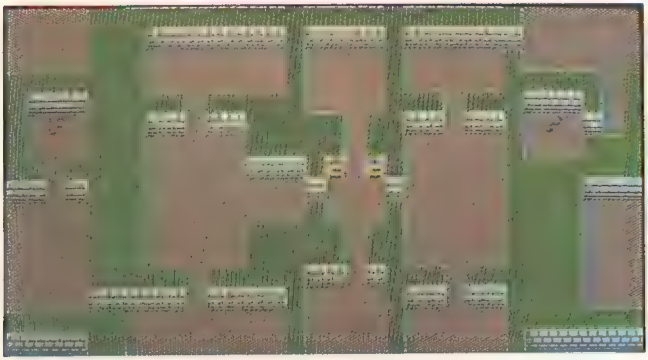
登場キャラクター

 (ブルー・スライム) × 4

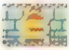
 (ブルー・ナイト) × 12

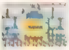
 (メイジ) × 1

25 ADEPT'S ROOM

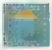


ルームのつながり

 → 16

 → 32

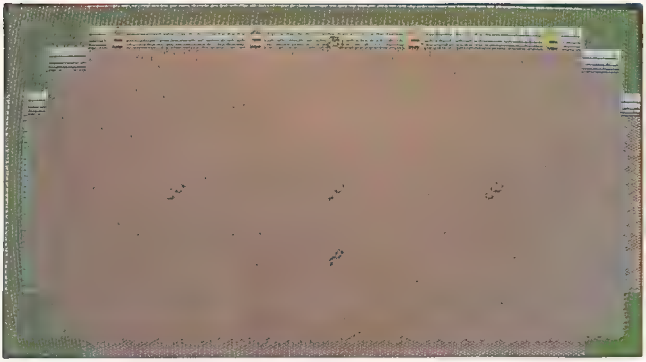
登場キャラクター

 (オレンジ・バット) × 3

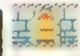
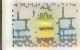
 (ブラック・ナイト) × 7

 (ブルー・アイ) × 1

26 LARGE HALL



ルームのつながり

 → 11
 → 17
 → 29
 → 28

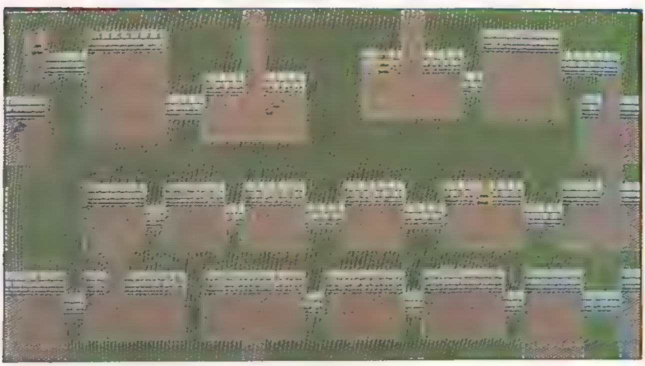
登場キャラクター

 (グリーン・バンパイヤ) × 4

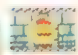
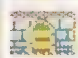
 (ブラック・バンパイヤ) × 8

 (メイジ) × 1

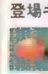
27 WATER LINE



ルームのつながり

 → 19
 → 30
 → × (126)

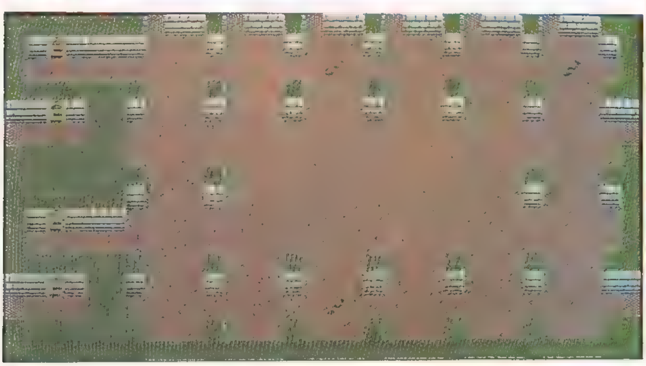
登場キャラクター

 (レッド・スライム) × 6

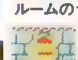
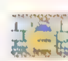
 (ブルー・スライム) × 4

 (グリーン・ウーズ) × 6

28 PARTY ROOM



ルームのつながり

 → 20
 → 30
 → 26
 × 1

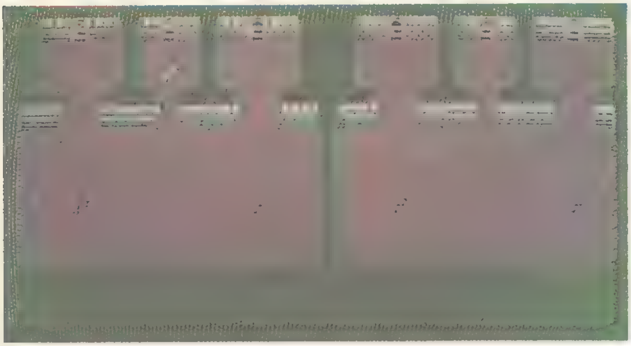
登場キャラクター

 (オレンジ・バット) × 4

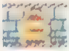
 (ブルー・ナイト) × 4

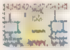
 (ブラック・ナイト) × 8

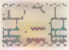
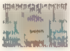
29 DINING ROOM

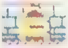


ルームのつながり

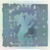
 → 24  → 26

 → 33

 ←→ 

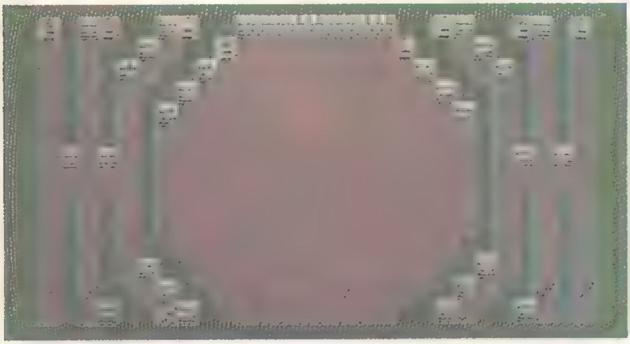
 × 1

登場キャラクター

 （ブルー・スネーク） × 4

 （グリーン・ローパー） × 4

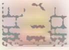
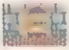
30 COLOSSEUM



ルームのつながり

 → 27  → 31

 → 33  → 28

 ←→ 

 ←→ 

登場キャラクター

 （ブルー・キャプテン） × 4

 （ブラック・ナイト） × 8

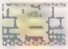
31 TRAINING YARD



ルームのつながり

 → 21

 → 36

 → 30

登場キャラクター

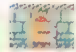
 （メイジ） × 2

 （ミラー・ナイト） × 3

32 PUPILS' ROOM



ルームのつながり

 → 25

 → 34

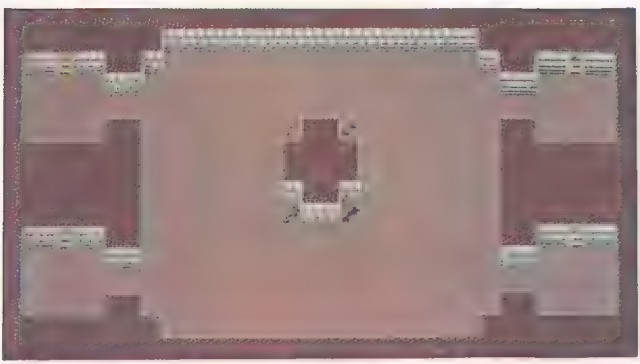
登場キャラクター

 （ソーサラー） × 1

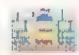
 （ブルー・ナイト） × 9

 （ブルー・キャプテン） × 1

33 GREEN COURT



ルームのつながり

 → 29  → 35

 → 30  × 1

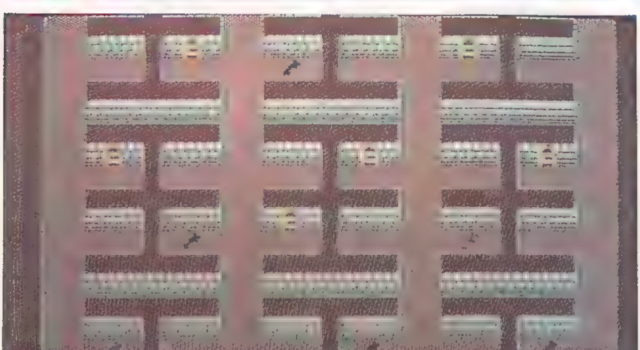
登場キャラクター

 （グリーン・スライム） × 4

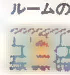
 （グリーン・ウーズ） × 2

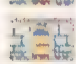
 （グリーン・ローパー） × 4

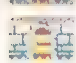
34 UNDEAD GRAVEYARD



ルームのつながり

 → 32

 → 37

 × 4

登場キャラクター

 （ブラック・バンパイヤ） × 8

 （ブラック・バット） × 2

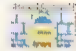
35 KNIGHTS' CHAMBER



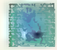
ルーム・アイテム
★＝Mr. KNIGHT

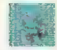


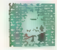
ルームのつながり

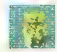
 → 33  → 37

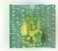
登場キャラクター

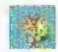
 (ブルー・ナイト) × 3

 (ブラック・ナイト) × 3

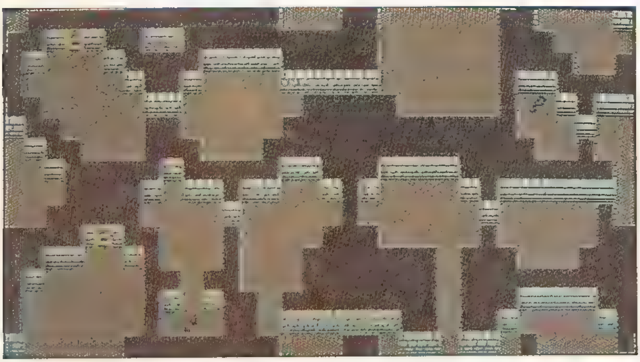
 (ミラー・ナイト) × 1

 (ハイパー・ナイト) × 1

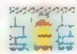
 (リザード・マン) × 1

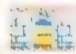
 (レッド・ナイト) × 1

36 INVIOLATE AREA



ルームのつながり

 → 31

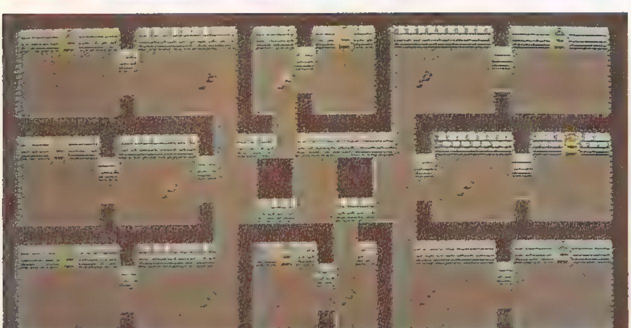
 → 37

登場キャラクター

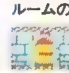
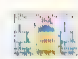
 (ブルー・キャプテン) × 7

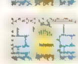
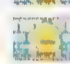
 (ミラー・ナイト) × 4

37 JUNCTION

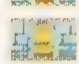


ルームのつながり

 → 34  → 36

 → 40  → 38

 → 35  → 42

 → 39  → 41

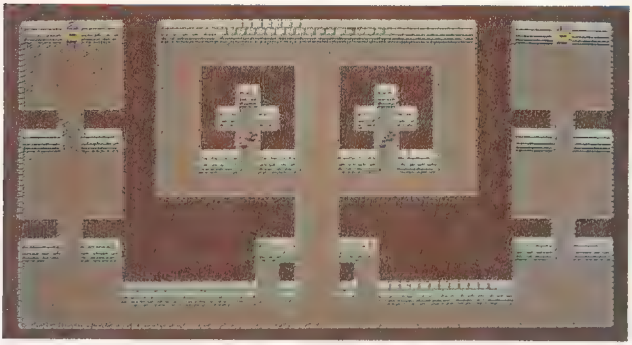
登場キャラクター

 (ブルー・スライム) × 6

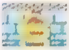
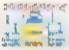
 (イエロー・スライム) × 3

 (ピンク・スライム) × 2

38 CHAPEL OF EVIL



ルームのつながり

 → 37  → 43

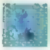
登場キャラクター

 （メイジ） × 2

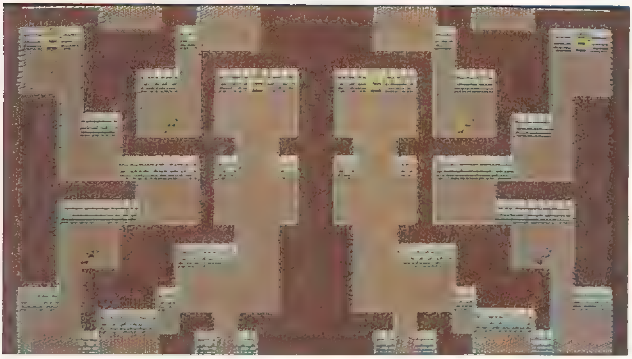
 （ソーサラー） × 2

 （ドルイド） × 1

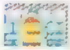
 （ブルー・スネーク） × 2

 （ブルー・キャプテン） × 4

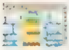
39 TEMPLE OF CHAOS



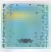
ルームのつながり

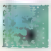
 → 37

 → 44

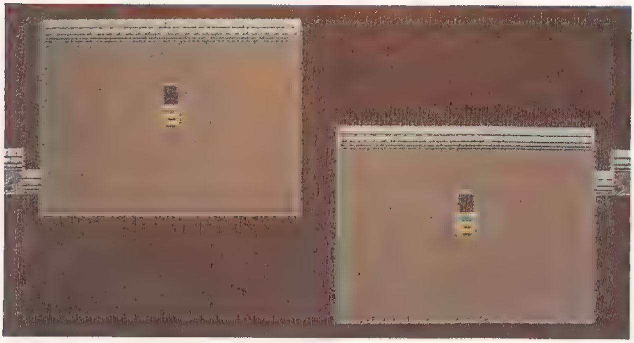
 ←→ 

登場キャラクター

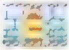
 （オレンジ・バット） × 8

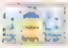
 （ブルー・アイ） × 6

40 SACRED CHAMBER



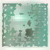
ルームのつながり

 → 37

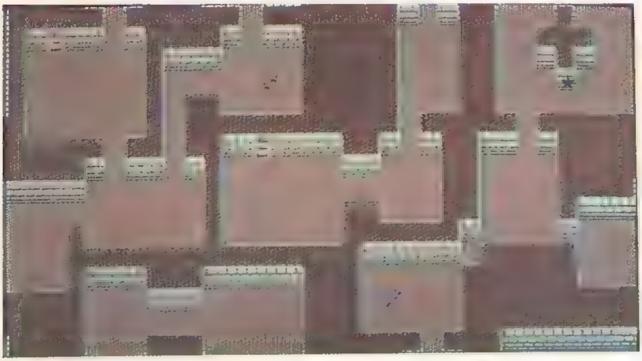
 → 48

登場キャラクター

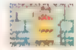
 （ソーサラー） × 3

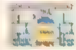
 （ミラー・ナイト） × 4

41 SHRINE OF EVIL



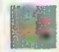
ルームのつながり

 → 37

 → 49

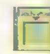
登場キャラクター

 （ウィザード） × 1

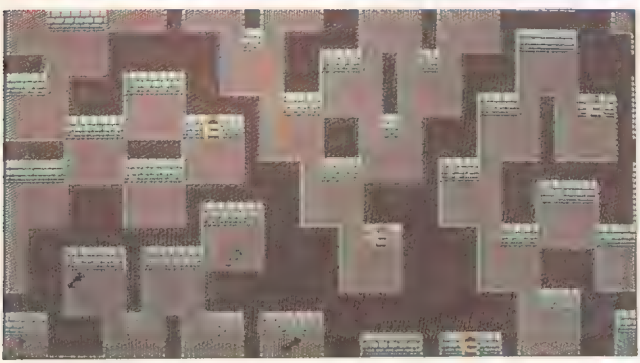
 （レッド・ローパー） × 8

ルーム・アイテム

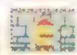
★ =ホワイト・ボード

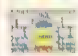


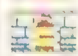
42 SPECTER CELL



ルームのつながり

 → 37

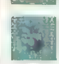
 → 50

 → × 2

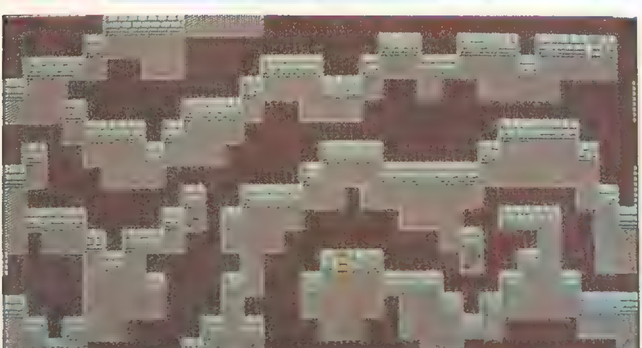
登場キャラクター

 （ドルイド） × 1

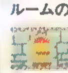
 （ブラック・ウーズ） × 8

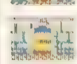
 （ブルー・アイ） × 6

43 CAVE OF GRAMARYE



ルームのつながり

 → 38

 → 47

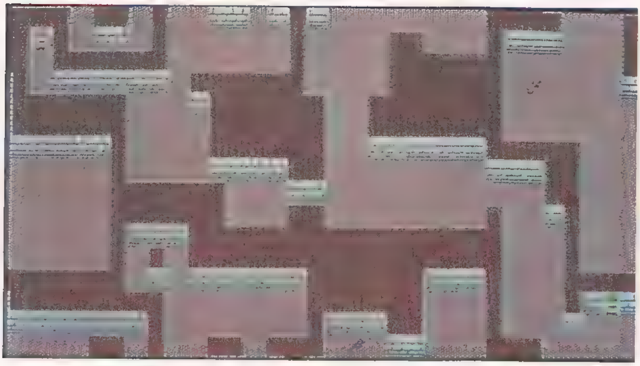
登場キャラクター

 （イエロー・スライム） × 4

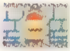
 （ピンク・スライム） × 6

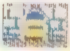
 （ブルー・バット） × 6

44 PRIEST' QUARTER

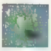


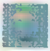
ルームのつながり

 → 39

 → 45

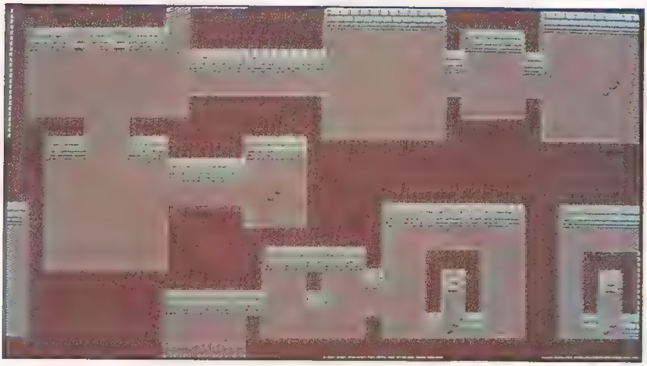
登場キャラクター

 (ドルイド) ×2

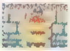
 (オレンジ・バット) ×8

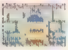
 (ゴールデン・ミラー・ナイト) ×2

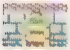
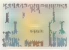
45 CHANTRY



ルームのつながり

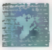
 → 44

 → 46

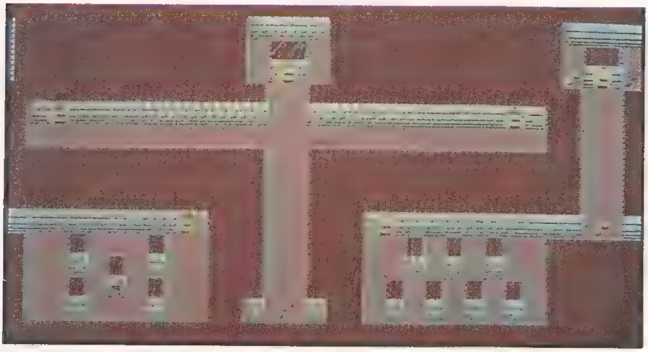
 ←→ 

登場キャラクター

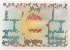
 (ウィザード) ×3

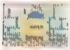
 (ブルー・スネーク) ×8

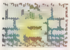
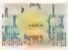
46 HOLY OF HOLIES

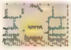
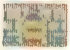


ルームのつながり

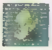
 → 22

 → 45

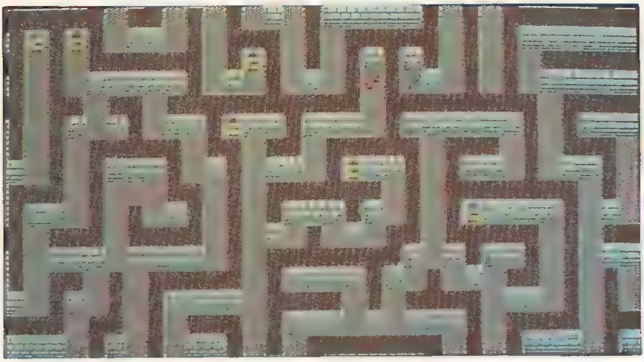
 ←→ 

 ←→ 

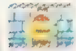
登場キャラクター

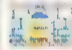
 (オレンジ・スネーク) ×14

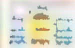
47 INTRICATE PATH



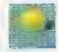
ルームのつながり

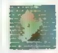
 → 43

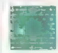
 → 52

 × 4

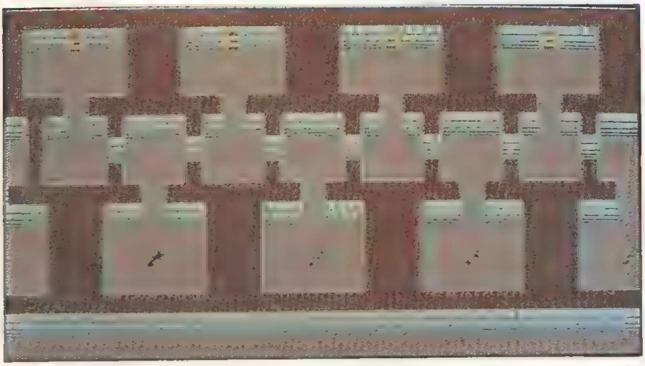
登場キャラクター

 （ダーク・イエロー・スライム） × 1

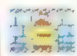
 （オレンジ・スネーク） × 8

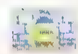
 （ブラック・ウーズ） × 2

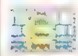
48 TRAP CEILING



ルームのつながり

 → 40

 → 55

 → 54

 × 1

登場キャラクター

 （メイジ） × 1

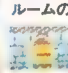
 （ミラー・ナイト） × 8

 （ゴールデン・ミラー・ナイト） × 4

49 PRIVATE ALTER



ルームのつながり

 → 41

 → ○64

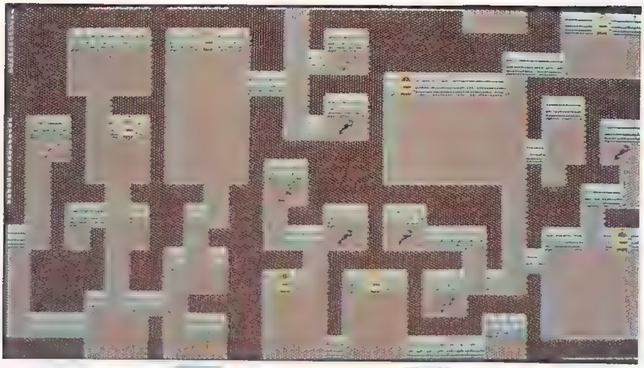
 × 1

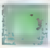
登場キャラクター

 （レッド・ローパー） × 12

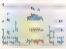
 （ブルー・ローパー） × 1

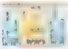
50 GOBLIN'S LAIR

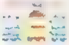


 (グリーン・ウーズ) × 1  (ブラック・ウーズ) × 2

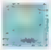
ルームのつながり

 → 42  → 56

 → 57  → 53

 × 3

登場キャラクター

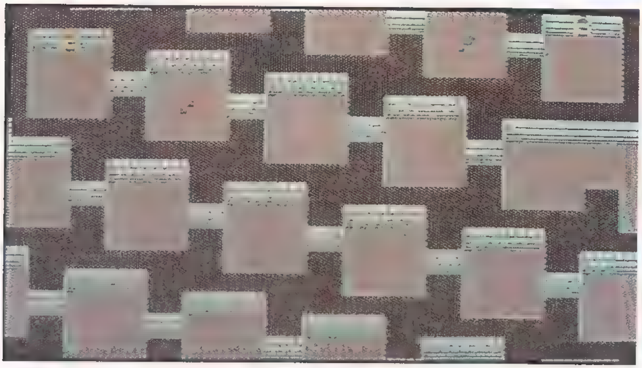
 (オレンジ・バット) × 1

 (ブルー・バット) × 1

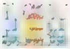
 (ブルー・スネーク) × 1

 (オレンジ・スネーク) × 1

51 PASSWAY



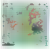
ルームのつながり

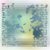
 → 14

 → 52

登場キャラクター

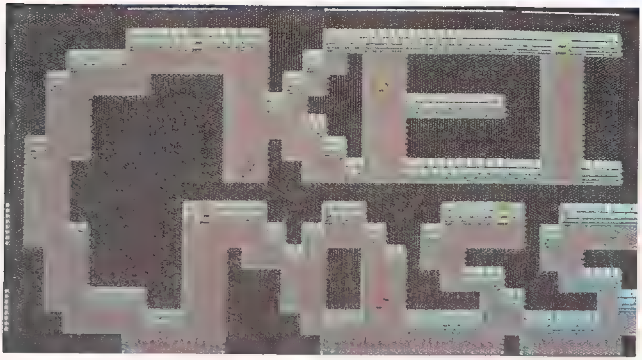
 (ブルー・バット) × 4

 (レッド・ローパー) × 9

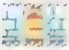
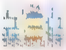
 (ブルー・ローパー) × 3

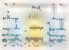
 (ブラック・キャプテン) × 1

52 CROSS POINT



ルームのつながり

 → 47  → 78

 → 59  → 51

登場キャラクター

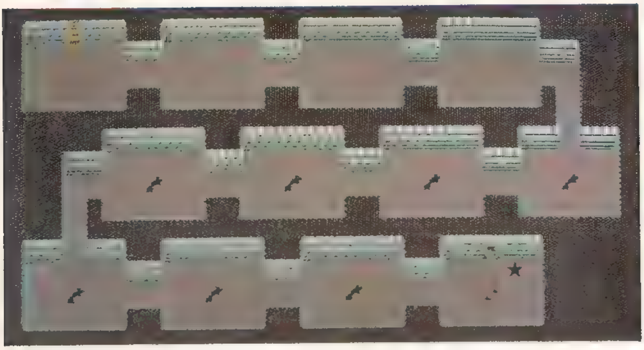
 (ウィザード) × 1

 (ブルー・アイ) × 2

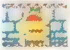
 (ミラー・ナイト) × 2

 (ゴールデン・ミラー・ナイト) × 6

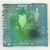
53 FORGOTTEN ROOM



ルームのつながり

 → 50

登場キャラクター

 (ドルイド) × 3

 (ウィザード) × 3

 (ダーク・グリーン・スライム) × 3

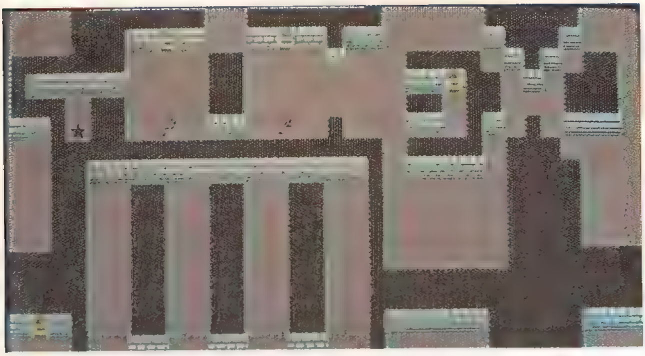
 (ゴールデン・ミラー・ナイト) × 2

ルーム・アイテム

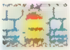
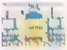
★＝イシターの幻影

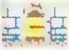


54 TROPHY ROOM

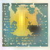


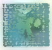
ルームのつながり

 → 48  → 60

 × 2

登場キャラクター

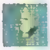
 (ウィザード) × 1

 (ブラック・キャプテン) × 4

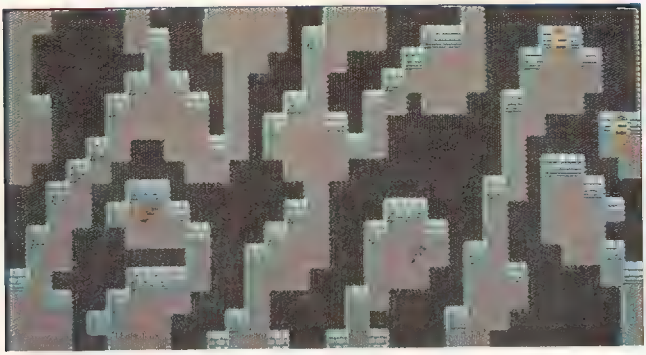
 (ミラー・ナイト) × 8

ルーム・アイテム

★＝トロフィー

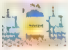


55 UPWARD PASSWAY



ルームのつながり

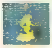
 → 48

 → 64

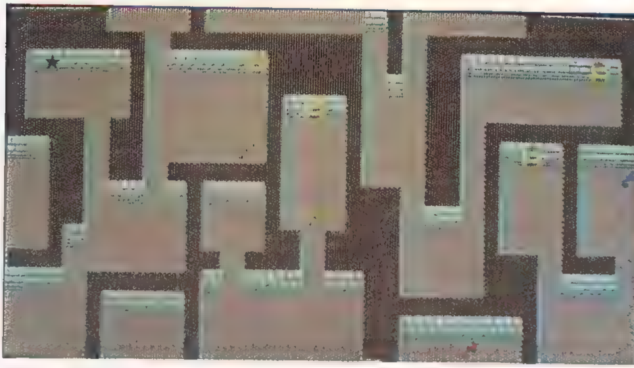
登場キャラクター

 (ダーク・グリーン・スライム) × 7

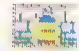
 (レッド・ローパー) × 5

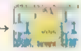
 (ブルー・ローパー) × 1

56 THIEF'S HIDEOUT

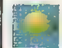


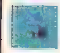
ルームのつながり

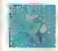
 → 50  → 64

 ←→ 

登場キャラクター

 (ダーク・イエロー・スライム) × 6

 (ブルー・アイ) × 5

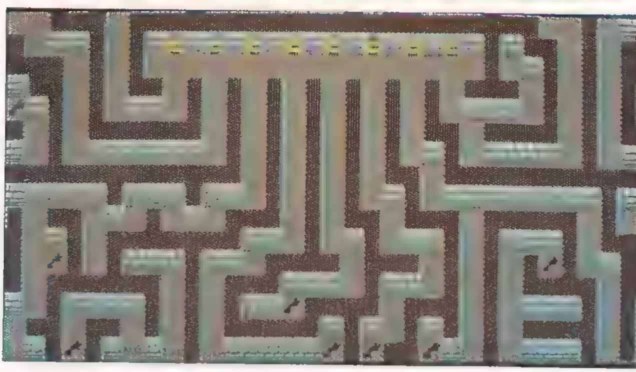
 (ブラック・キャプテン) × 1

ルーム・アイテム

★＝ぬけ穴



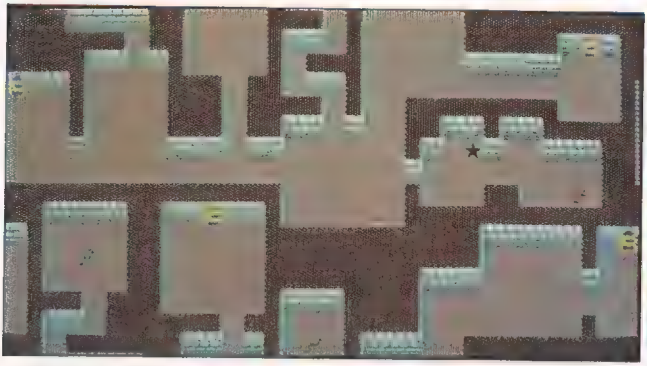
57 TRAP DOOR ROOM



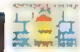
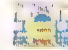
ルームのつながり

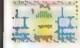
※ドアの色はトラップではない場合の色。
キーはトラップでないときの位置

58 ALCHEMIST'S ROOM



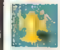
ルームのつながり

 → 57  → 79

 → 63  × 1

登場キャラクター

 (メイジ) × 1

 (ウィザード) × 1

 (オレンジ・スネーク) × 7

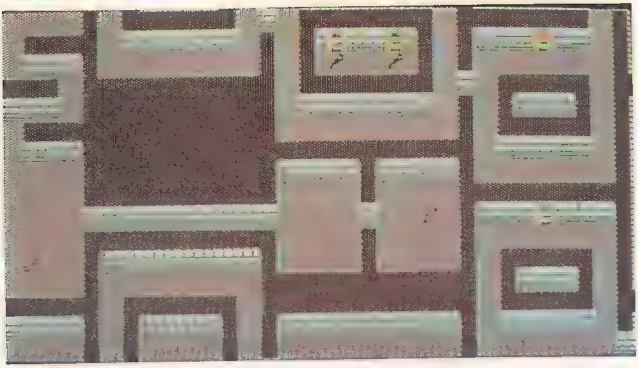
 (ピンク・ウーズ) × 6

ルーム・アイテム

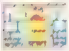
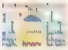
★＝薬



79 BOUDOIR



ルームのつながり

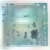
 → 52　 → 65

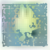
 × 2

登場キャラクター

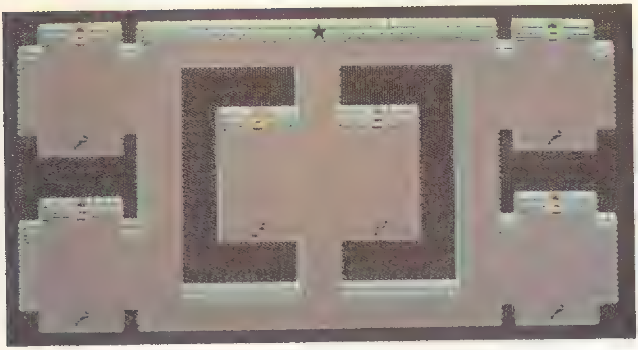
 (ブルー・アイ) × 2

 (ブラック・キャプテン) × 4

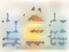
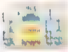
 (ミラー・ナイト) × 4

 (ゴールデン・ミラー・ナイト) × 2

80 MUSEUM



ルームのつながり

 → 54　 → 66

 × 4

登場キャラクター

 (ドルイド) × 3

 (ウィザード) × 3

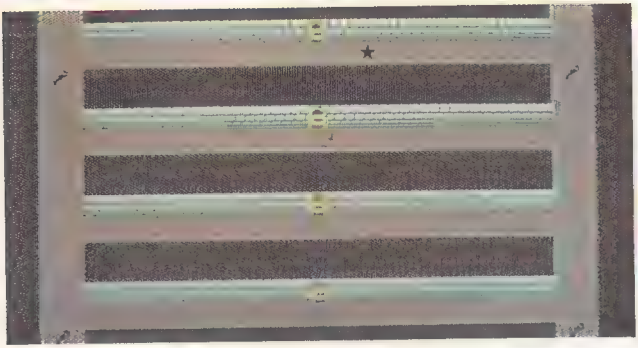
 (ブルー・バット) × 8

ルーム・アイテム

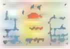
★＝テラジ



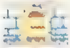
81 LIBRARY



ルームのつながり

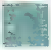
 → 66

 → ×(64)

 × 2

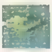
登場キャラクター

 (ウィザード) × 4

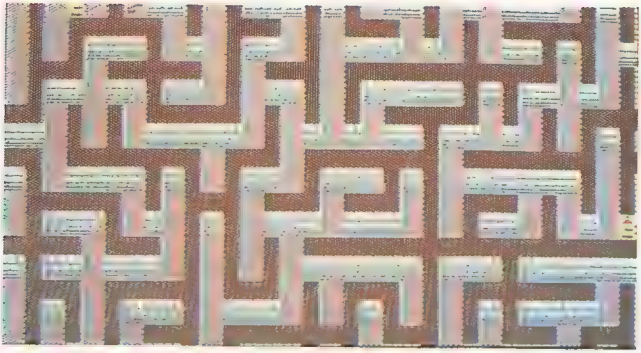
 (ブラック・ウーズ) × 8

ルーム・アイテム

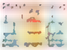
★＝本



MAZY QUARTER

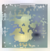


ルームのつながり

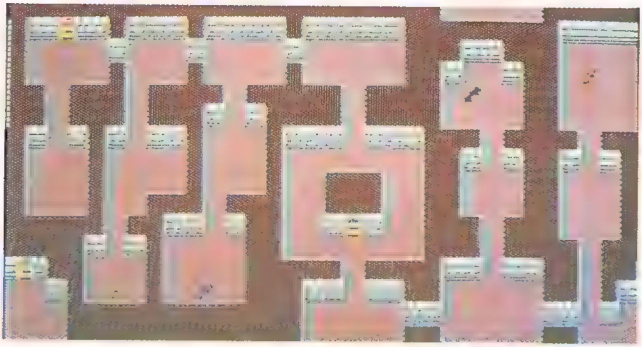
 → 63

 → ×(64)

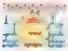
登場キャラクター

 (ブルー・ローパー) ×12

DORMITORY



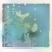
ルームのつながり

 → 58

 → 68

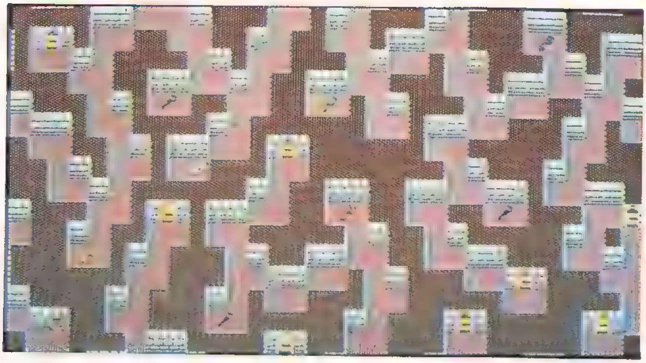
 → 62

登場キャラクター

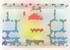
 (ブラック・キャプテン) ×10

 (ゴールデン・ミラー・ナイト) × 4

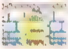
QUOX'S LABYRINTH

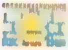


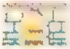
ルームのつながり

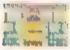
 → 55

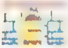
 → ○62

 → 56

 → ○61

 → ○77

 → ×(49)

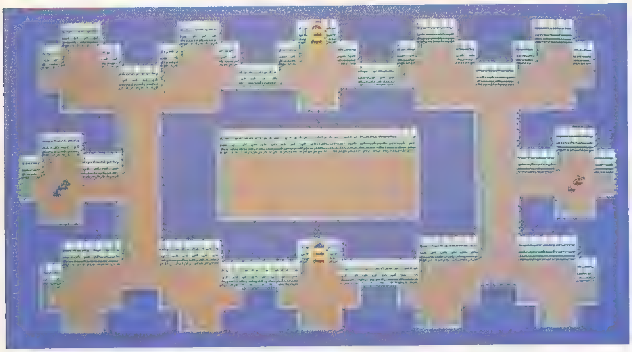
 × 2

登場キャラクター

 (ダーク・イエロー・スライム) ×11

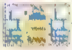
 (ハイパー・ナイト) × 1

65 LOUNGE

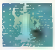


ルームのつながり

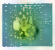
 →59

 →69

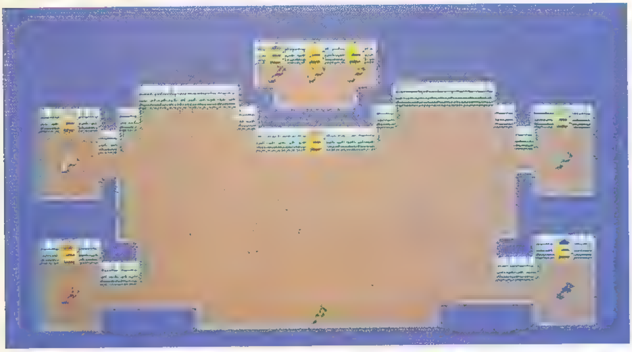
登場キャラクター

 (ソーサラー)×1

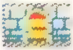
 (ゴールデン・ミラー・ナイト)×8

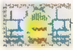
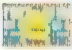
 (リザード・マン)×4

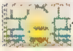
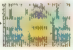
66 AUDIENCE HALL

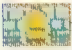
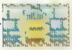


ルームのつながり

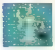
 →60  →61

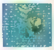
 →70  →69

 ←→ 

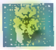
 ←→ 

登場キャラクター

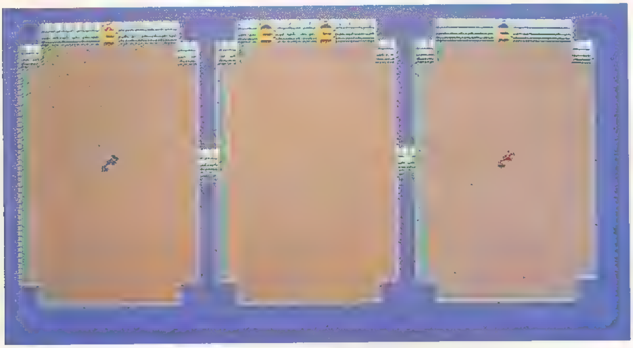
 (ソーサラー)×1

 (ブラック・キャプテン)×4

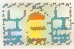
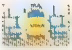
 (ゴールデン・ミラー・ナイト)×4

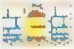
 (ハイパー・ナイト)×4

67 COMMON HALL



ルームのつながり

 →70  →71

 ×2

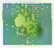
登場キャラクター

 (ドルイド)×1

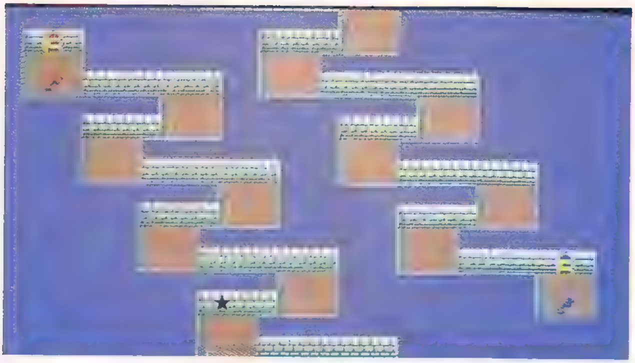
 (ウィザード)×2

 (ハイパー・メイジ)×1

 (ブラック・バット)×4

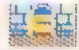
 (リザード・マン)×2

68 FIRE ESCAPE

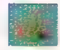


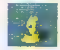
ルームのつながり

 →63

 →72

登場キャラクター

 (レッド・ローパー)×3

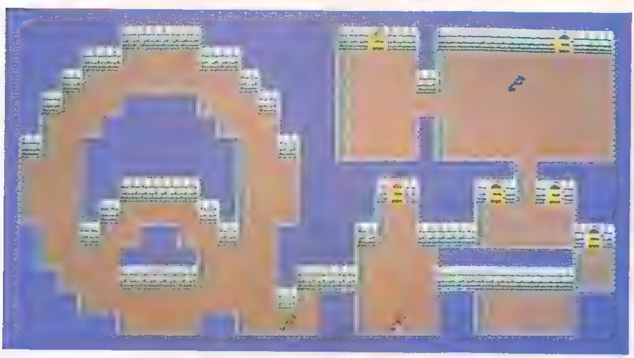
 (ブルー・ローパー)×8

 (イエロー・ローパー)×2

ルーム・アイテム

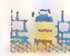
★＝EXIT(非常口) 

69 QUEEN'S ROOM



ルームのつながり

 →65

 →66

 →73

 ×3

登場キャラクター

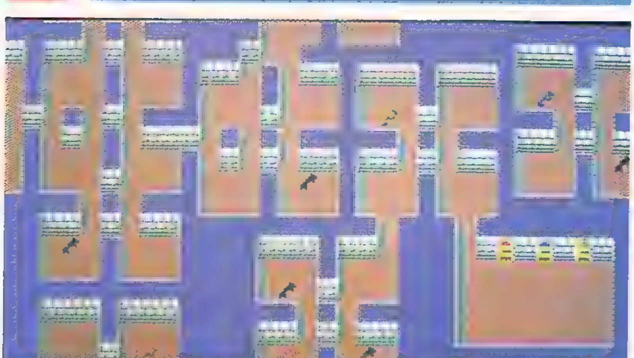
 (ウィザード)×1

 (ハイパー・メイジ)×1

 (ハイパー・ナイト)×5

 (リザード・マン)×2

70 ATTENDANT'S ROOM



ルームのつながり

 →66

 →75

 →67

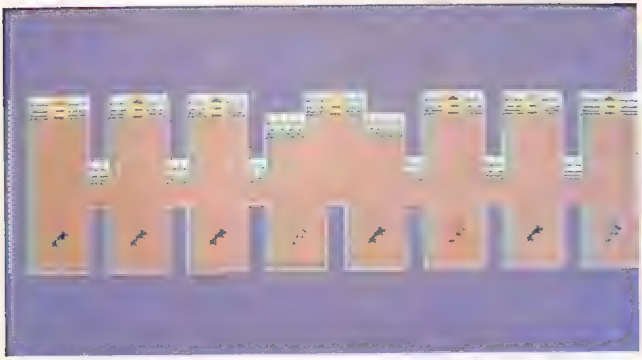
登場キャラクター

 (ドルイド)×1

 (ブラック・スネーク)×8

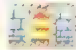
 (リザード・マン)×3

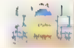
71 CLOSET CHAMBER

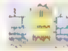


 (ハイパー・メイジ)×1

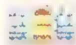
ルームのつながり

 →67

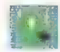
 →74

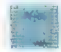
 →72

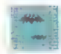
 →×(77)

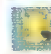
 ×3

登場キャラクター

 (ドルイド)×1

 (ブルー・バット)×4

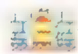
 (ブラック・バット)×8

 (ウィザード)×1

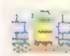
72 SERVANTS' HALL



ルームのつながり

 →68

 →71

 →76

登場キャラクター

 (ダーク・イエロー・スライム)×3

 (ダーク・グリーン・スライム)×7

 (ハイパー・ナイト)×5

73 ANTECHAMBER



ルームのつながり

 →69

 →75

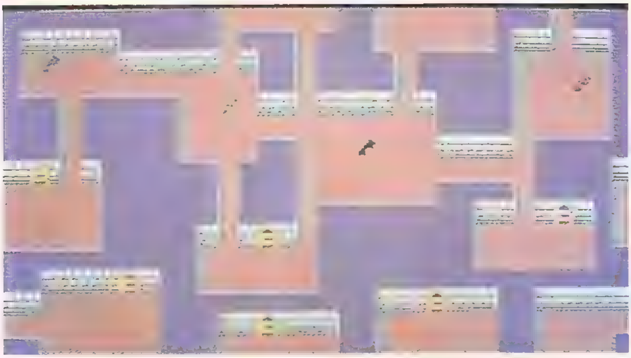
 ×6

登場キャラクター

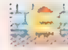
 (レッド・ウーズ)×6

 (イエロー・ローパー)×8

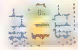
74 THRONE ROOM



ルームのつながり

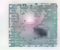
 →71

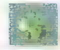
 →75

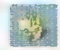
 →76

 ×3

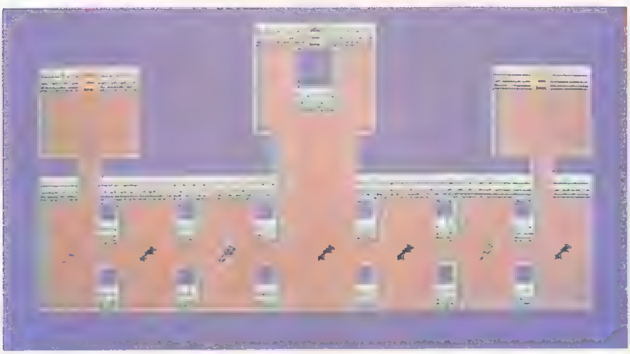
登場キャラクター

 (ハイパー・メイジ)×2

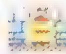
 (リザード・マン)×6

 (ピンク・ソード)×5

75 KING'S ROOM



ルームのつながり

 →70

 →74

 →73

登場キャラクター

 (ブラック・キャプテン)×7

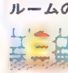
 (ゴールデン・ミラー・ナイト)×2

 (ハイパー・ナイト)×4

76 RED COURT



ルームのつながり

 →72

 →74

 →80

登場キャラクター

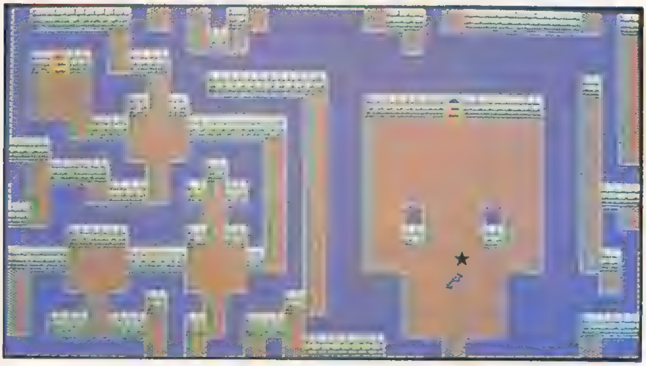
 (レッド・スライム)×8

 (レッド・ウーズ)×4

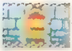
 (レッド・ローパー)×3

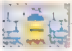
 (レッド・ナイト)×1

77 DRAGON'S LAIR



ルームのつながり

 →×(64)

 →○71

登場キャラクター

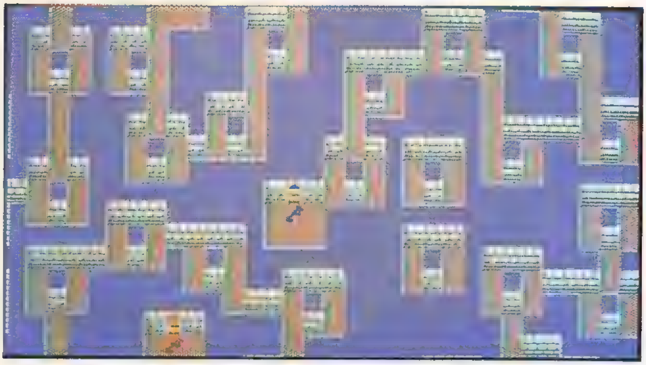
 (リザード・マン)×6

ルーム・アイテム

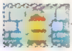
★＝ドラゴン

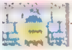


78 BOULDER PASSAGE



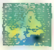
ルームのつながり

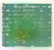
 →52

 →88

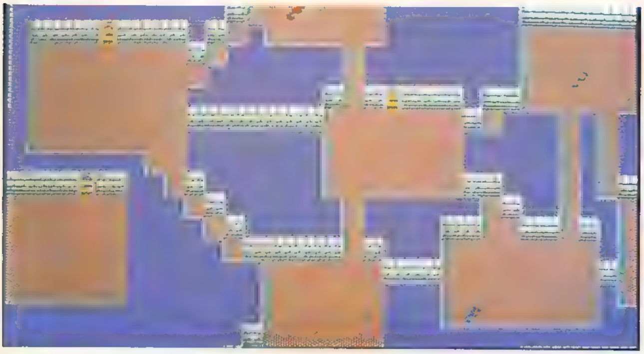
登場キャラクター

 (ブラック・バット)×4

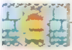
 (イエロー・ローパー)×7

 (ランド・アーチン)×2

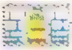
79 ADMINISTRATION



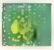
ルームのつながり

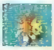
 →58

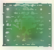
 →82

 →○89

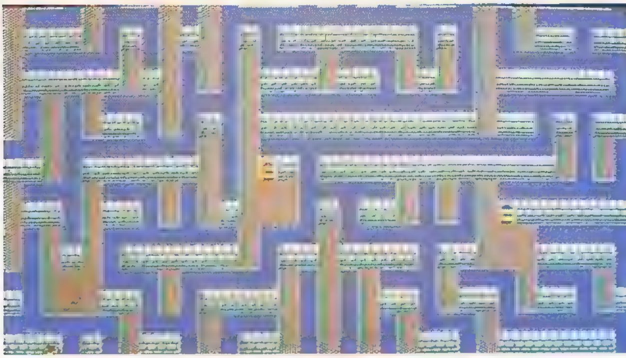
登場キャラクター

 (リザード・マン)×4

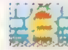
 (レッド・ナイト)×3

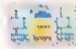
 (ランド・アーチン)×1

80 SECRET CORRIDOR



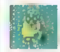
ルームのつながり

→76

→81

登場キャラクター

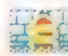
（ピンク・ローパー）×10

（ブラック・リザード）×1

81 FORBIDDEN HALL



ルームのつながり

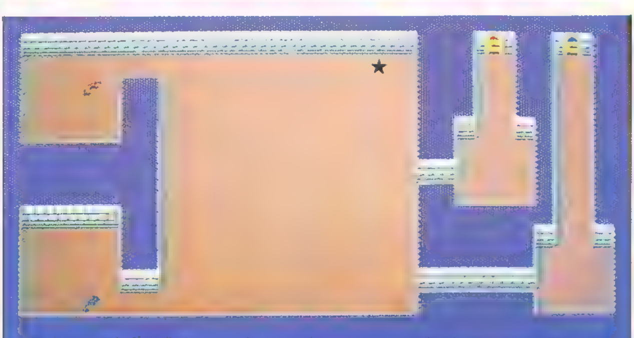
→80

ルーム・アイテム

★＝秘密の抜け穴



82 LABORATORY



ルームのつながり

→79

→83

登場キャラクター

（ハイパー・メイジ）×1

（ハイパー・ソーサラー）×2

（ピンク・ソード）×8

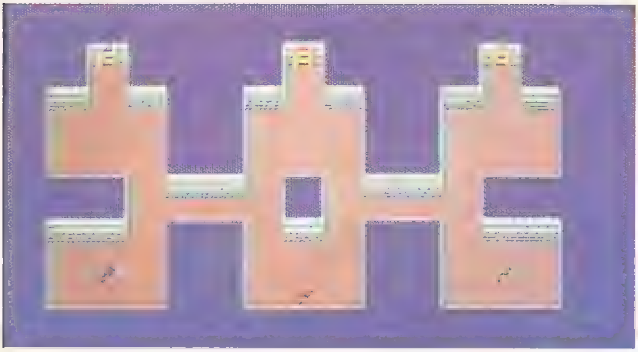
（レッド・ナイト）×4

ルーム・アイテム

★＝薬



83 ARMORY



ルームのつながり

 →82

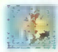
 →84

 →87

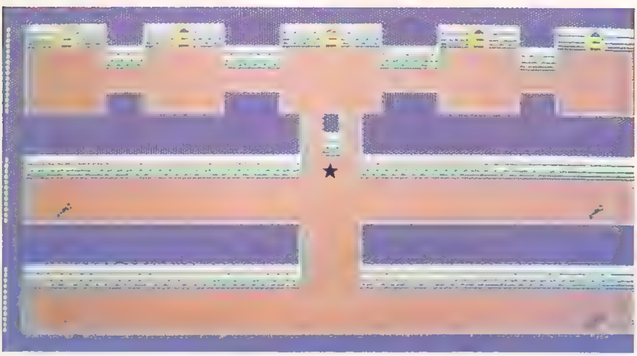
登場キャラクター

 (ハイパー・ソーサラー)×1

 (スチール・ハイパー・ナイト)×6

 (レッド・ナイト)×2

84 WEAPON STORAGE

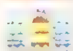


ルームのつながり

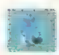
 →83

 →87

 →×(85)

 ×2

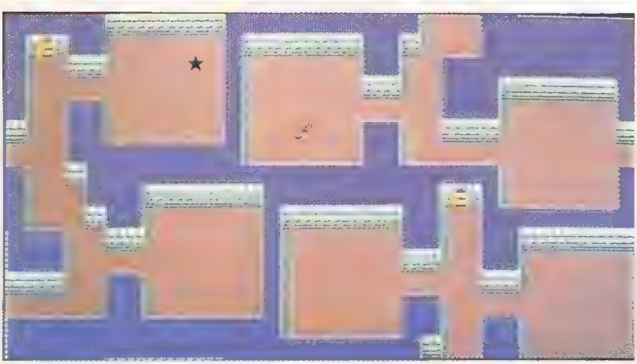
登場キャラクター

 (ブルー・ナイト)×15

ルーム・アイテム

★＝ホワイト・ソード 

85 ARMOR STORAGE

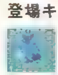


ルームのつながり

 →O84

 →×(86)

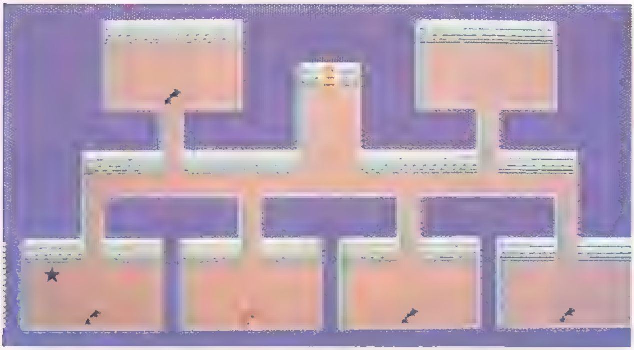
登場キャラクター

 (ブルー・ナイト)×6

ルーム・アイテム

★＝ゴールデン・アーマー 

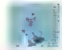
85 SHIELD STORAGE



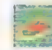
ルームのつながり

→○84, ×(87)

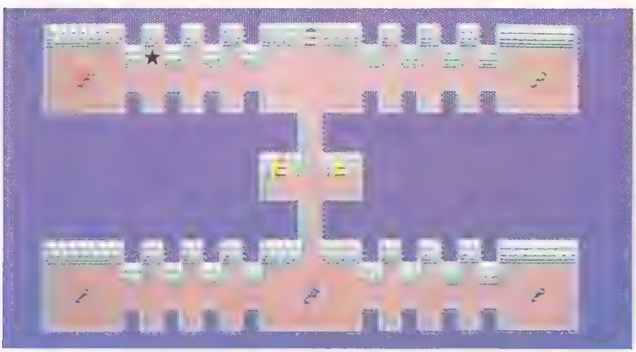
登場キャラクター

（ブルー・ナイト）×6

ルーム・アイテム

★＝レッドライン・シールド 

87 HELM STORAGE



ルームのつながり

→83

→○86

→84

登場キャラクター

（ブルー・ナイト）×5

（シルバー・ハイパー・ナイト）×1

ルーム・アイテム

★＝ゴールデン・ヘルメット 

88 CURSED ROOM

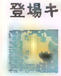


ルームのつながり

→78

→90

登場キャラクター

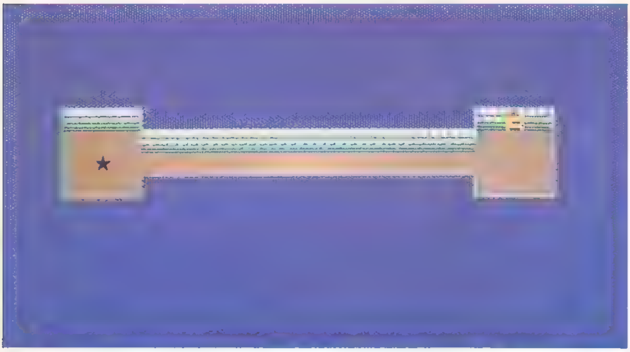
（ウィザード）×1

（ハイパー・ソーサラー）×2

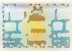
（スチール・ハイパー・ナイト）×12

（レッド・ナイト）×4

89 DEAD END



ルームのつながり

→×(79)

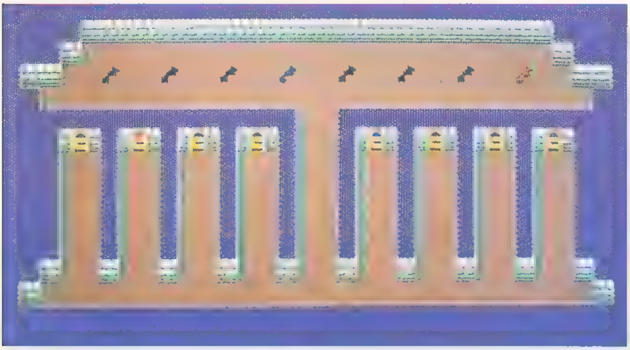
登場キャラクター

（ピンク・ローパー）×6

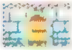
ルーム・アイテム

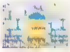
★＝倒れている遠藤さん 

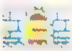
90 REMAINS



ルームのつながり

→88

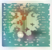
→92

×6

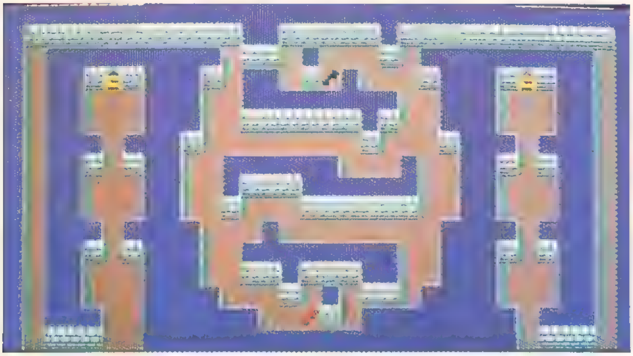
登場キャラクター

（ブルー・ウーズ）×8

（レッド・ナイト）×5

（ブルー・シールド）×1

91 CALVARY PRISON



ルームのつながり

→93

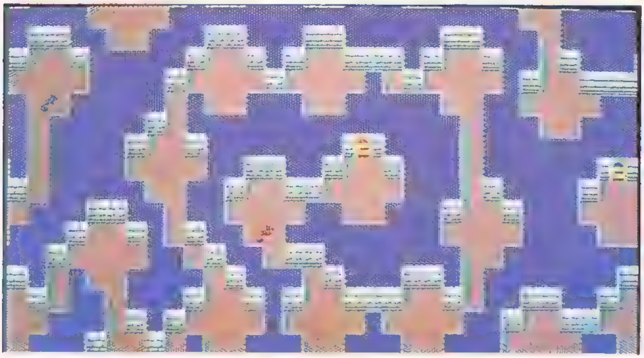
×1（×(89)）

登場キャラクター

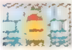
（ブラック・スネーク）×10

（ピンク・ソード）×4

92 ARCADE PASSWAY

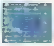


ルームのつながり

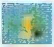
 →90

 →94

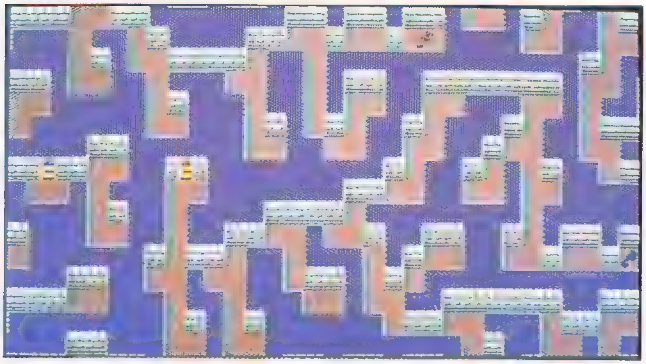
登場キャラクター

 (ブルー・ウーズ)×2

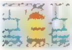
 (ピンク・ローパー)×9

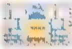
 (グリーン・スーパー・ローパー)×4

93 MAZE PASSAGE

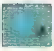


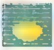
ルームのつながり

 →91

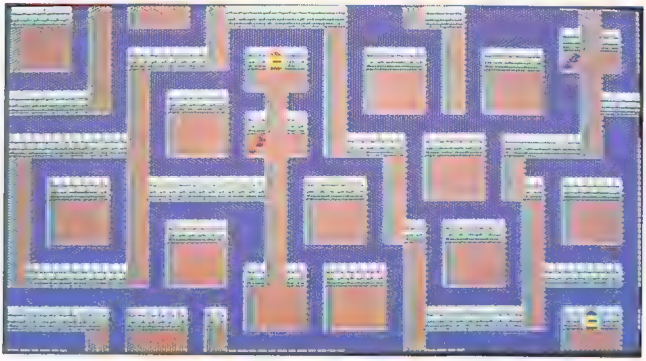
 →95

登場キャラクター

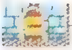
 (ダーク・グリーン・スライム)×10

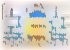
 (イエロー・ウーズ)×6

94 CONDEMNED WARD

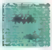


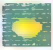
ルームのつながり

 →92

 →98

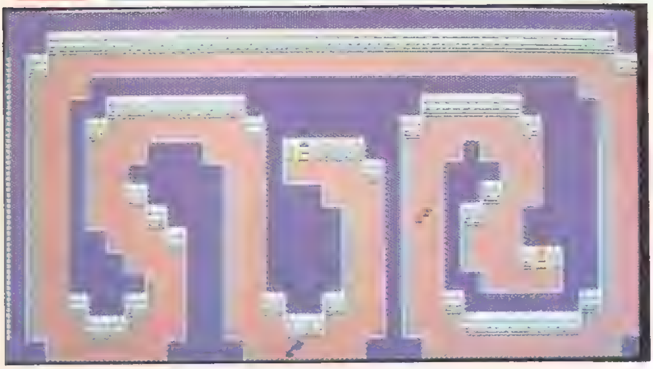
登場キャラクター

 (ブラック・バット)×1

 (イエロー・ウーズ)×10

 (ランド・アーチン)×3

95 ARCHED HALLWAY



ルームのつながり

→ 93

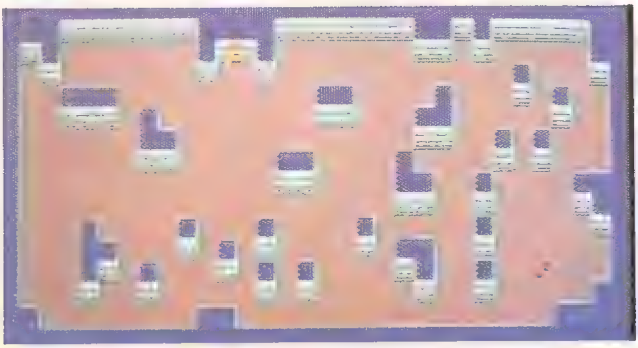
→ 101

登場キャラクター

(ダーク・グリーン・スライム) × 8

(ゴールデン・ミラー・ナイト) × 5

96 ANCIENT RUIN



ルームのつながり

→ 97

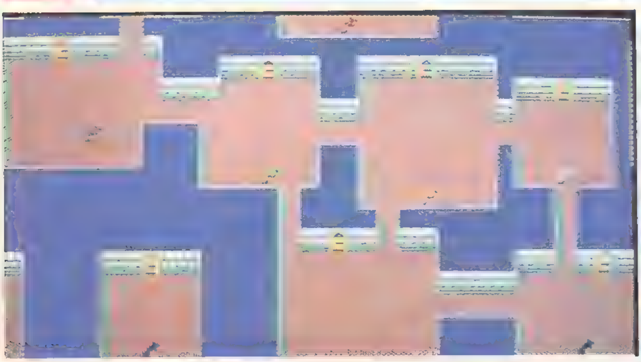
登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 2

(シルバー・ハイパー・ナイト) × 4

(グリーン・スーパー・ローパー) × 7

97 COMMON CHAMBER



ルームのつながり

→ 96 → 99

→ 98 → 100

→ 101 × 2

登場キャラクター

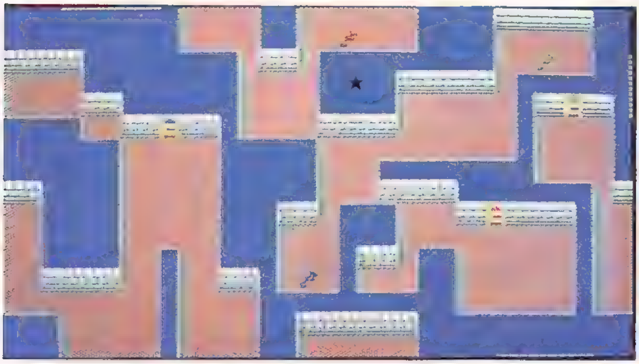
(ハイパー・メイジ) × 1

(ハイパー・ソーサラー) × 2

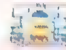
(ブラック・リザード) × 1

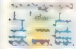
(ブルー・シールド) × 7

98 VANGUARD ROOM

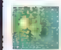


ルームのつながり

 → 94  → 102

 → 97

登場キャラクター

 (リザード・マン) × 6

 (ピンク・ソード) × 6

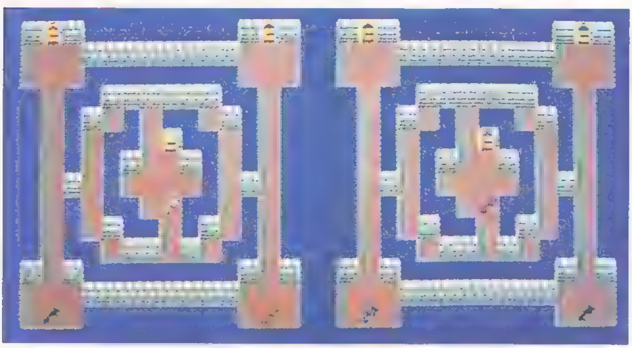
 (ブラック・リザード) × 4

 (レッド・ウィル・オー・ウィスプ) × 2

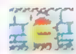
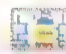
ルーム・アイテム

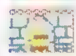
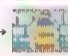
★＝壁の中のブラック・リザード 

99 COMMAND POST



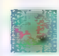
ルームのつながり

 → 97  → 103

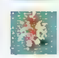
 ←→ 

 × 2

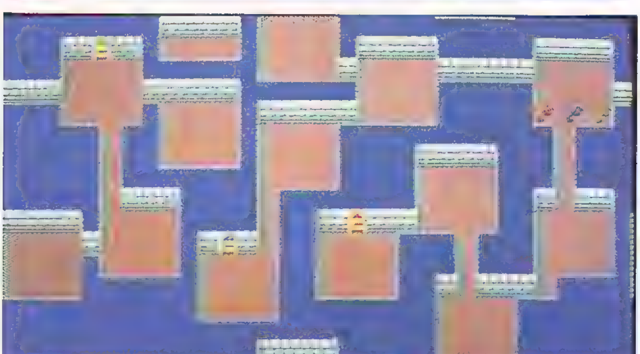
登場キャラクター

 (レッド・スーパー・ローパー) × 8

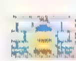
 (シルバー・ハイパー・ナイト) × 2

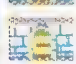
 (ブルー・シールド) × 6

100 GUARD ROOM



ルームのつながり

 → 97  → 104

 → 105

登場キャラクター

 (ハイパー・メイジ) × 1

 (ハイパー・ソーサラー) × 1

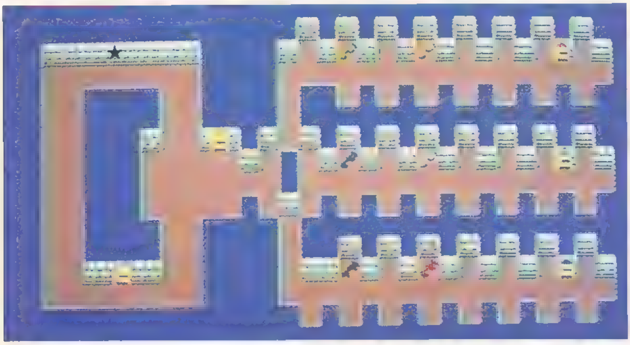
 (ハイパー・ウィザード) × 1

 (ピンク・ウーズ) × 4

 (ブラック・リザード) × 1

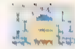
 (ブルー・シールド) × 9

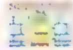
101 HARNESS STORAGE

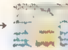


ルームのつながり

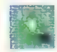
 → 95

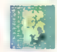
 → 106

 → 97

 ←――→ 

登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 2

 (シルバー・ハイパー・ナイト) × 6

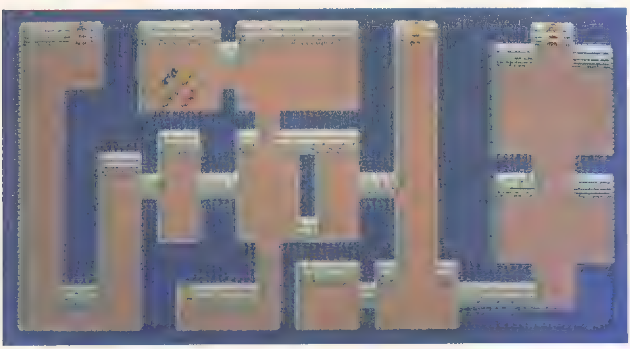
 (ブラック・リザード) × 3

ルーム・アイテム

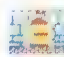
★＝BUG(バグ)

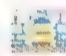


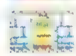
102 JAILER CHAMBER

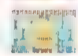


ルームのつながり

 → 98

 → 107

 → 109

 → 108

登場キャラクター

 (ハイパー・メイジ) × 2

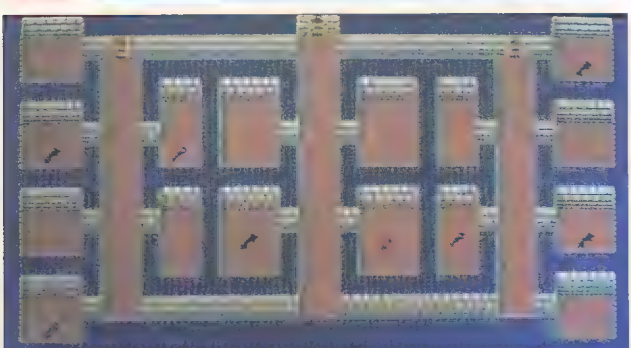
 (ハイパー・ソーサラー) × 1

 (レッド・スーパー・ローパー) × 2

 (シルバー・ハイパー・ナイト) × 8

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 2

103 BARRACKS



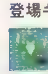
ルームのつながり

 → 99

 → 108

 × 1

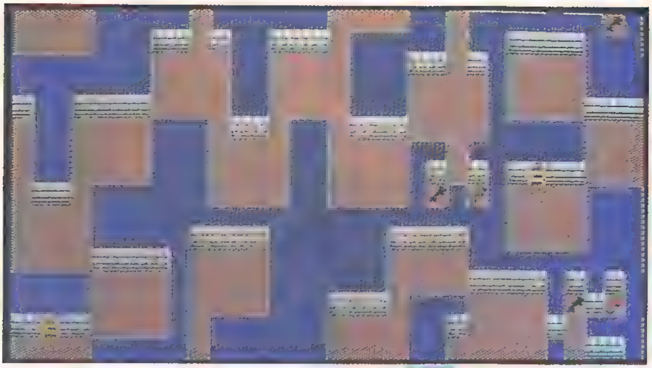
登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 1

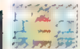
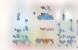
 (ブラック・バット) × 8

 (ブラック・リザード) × 8

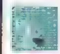
104 CHIEF'S QUARTER

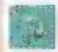


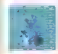
ルームのつながり

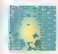
 →100  →115

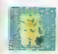
登場キャラクター

 (ハイパー・ソーサラー) ×2

 (ブラック・キャプテン) ×1

 (ブルー・キャプテン) ×1

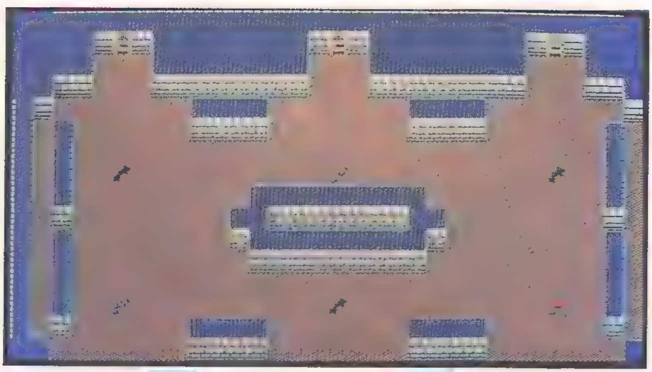
 (ゴールデン・ミラー・ナイト) ×4

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) ×3

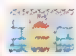
 (ブラウン・リザード) ×2

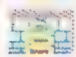
 (ブルー・シールド) ×3

105 BLUE COURT



ルームのつながり

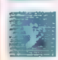
 →100  →106

 →116

登場キャラクター

 (ブルー・スライム) ×2

 (ブルー・バット) ×2

 (ブルー・スネーク) ×2

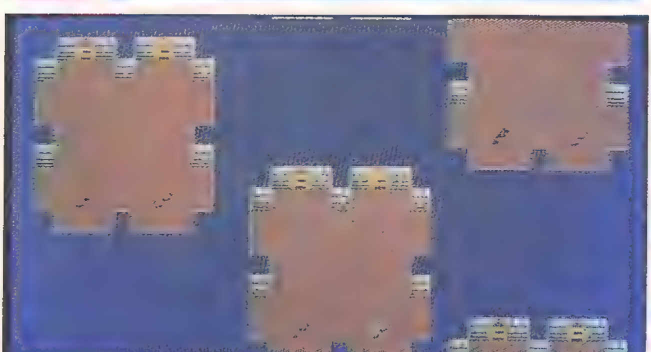
 (ブルー・ウーズ) ×3

 (ブルー・スーパー・ローパー) ×3

 (ブルー・ウィル・オー・ウィスプ) ×1

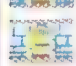
 (ブルー・キャプテン) ×2

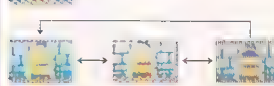
106 HALL OF WARRIORS



ルームのつながり

 →101  →117

 →105



 (ハイパー・ソーサラー) ×1

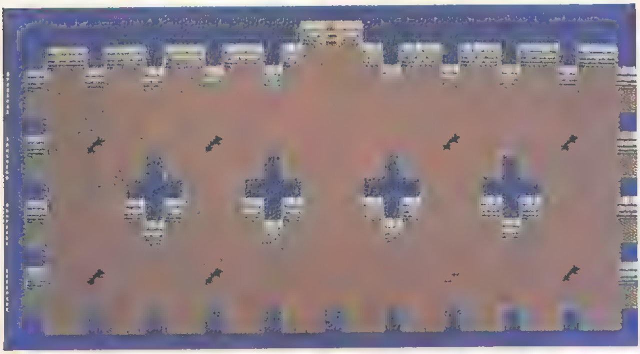
 (ピンク・ウーズ) ×6

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) ×3

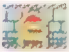
 (ブルー・シールド) ×3

 (ブラック・リザード) ×3

107 CRYPT



ルームのつながり

 → 102

登場キャラクター

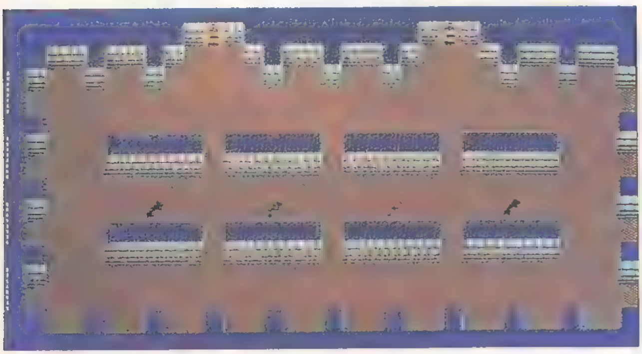
 (ハイパー・メイジ) × 1

 (レッド・スーパー・ローパー) × 4

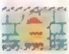
 (ブルー・スーパー・ローパー) × 4

 (レッド・ウィル・オー・ウィスプ) × 4

108 BARREL VAULT

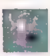


ルームのつながり

 → 102

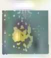
 → 103

登場キャラクター

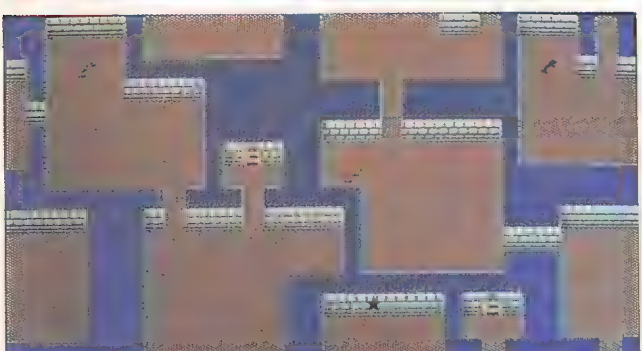
 (ハイパー・メイジ) × 1

 (ハイパー・ドルイド) × 2

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 2

 (ブラック・リザード) × 4

109 TORTUNE CHAMBER



ルームのつながり

 → 102

 → 110

登場キャラクター

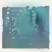
 (ハイパー・ソーサラー) × 3

 (ブラック・リザード) × 10

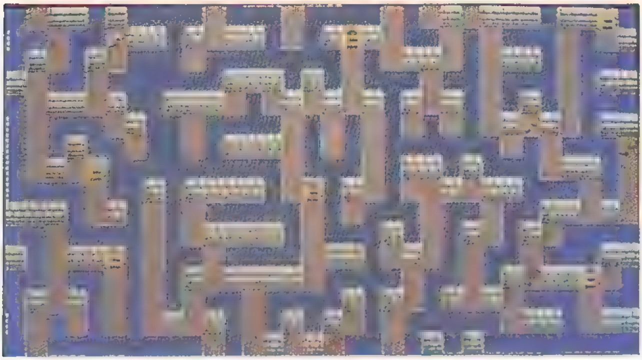
 (ブラウン・リザード) × 2

ルーム・アイテム

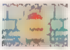
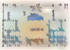
★＝拷問道具(ごうもんどうぐ)

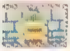
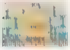


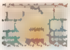
110 MAZE VESTIBULE



ルームのつながり

 →109  →111

 →113  →112

 →114  ×1

登場キャラクター

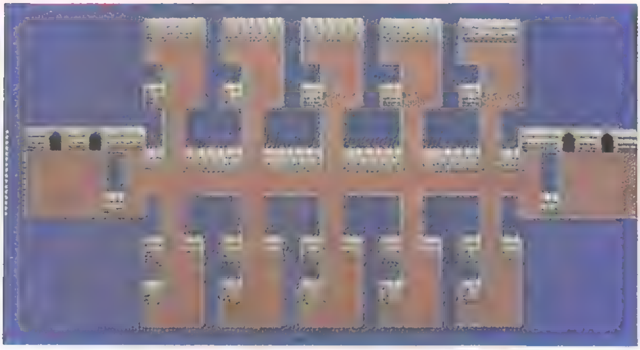
 （イエロー・ウーズ） × 4

 （ピンク・ウーズ） × 4

 （ダーク・イエロー・ウーズ） × 4

 （ランド・アーチン） × 4

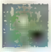
111 FIRST CELL



ルームのつながり

左より，110，112，113，114

登場キャラクター

 （ハイパー・ドルイド） × 2

 （ブルー・シールド） × 5

112 SECOND CELL

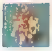


ルームのつながり

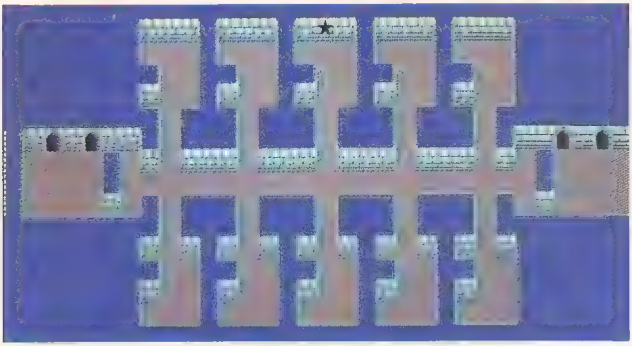
左より，110，111，113，114

登場キャラクター

 （ハイパー・ドルイド） × 2

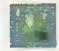
 （ブルー・シールド） × 5

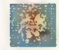
113 THIRD CELL



ルームのつながり
左より、110, 111, 112, 114

登場キャラクター

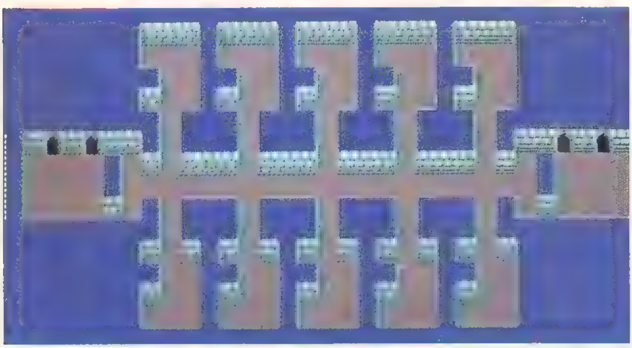
 (ハイパー・ドルイド) × 2

 (ブルー・シールド) × 5

ルーム・アイテム
★＝魔法のはしご

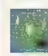


114 FOURTH CELL



ルームのつながり
左より、110, 111, 112, 113

登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 2

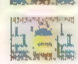
 (ブルー・シールド) × 5

115 STORE ROOM



ルームのつながり

 → 104

 → 116

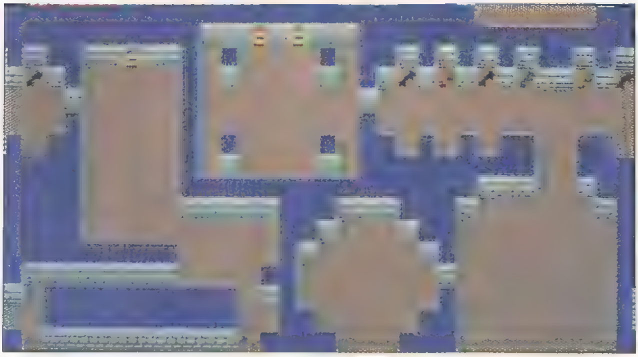
登場キャラクター

 (ハイパー・ウィザード) × 1

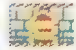
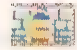
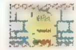
 (ブラック・リザード) × 2

 (ブルー・シールド) × 14

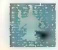
116 EXERCISE FIELD



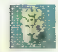
ルームのつながり

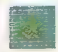
 → 105
 → 117
 → 115

登場キャラクター

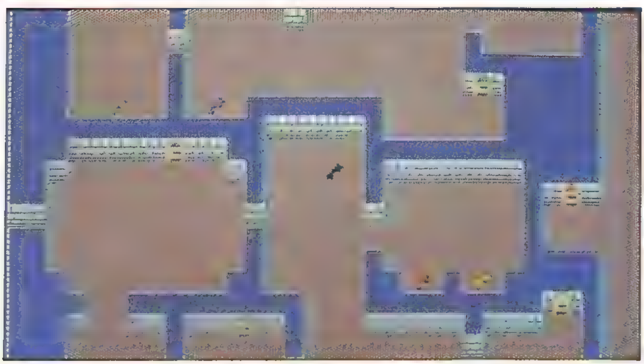
 (ハイパー・ソーサラー) × 3

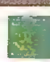
 (ピンク・ローパー) × 2

 (シルバー・ハイパー・ナイト) × 14

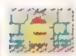
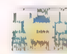
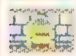
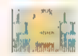
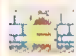
 (ランド・アーチン) × 1

117 GUEST CHAMBER

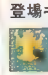


 (ランド・アーチン) × 2

ルームのつながり

 → 106
 → 118
 → 116
 → 121
 × 1

登場キャラクター

 (ハイパー・ウィザード) × 1

 (ダーク・イエロー・ウーズ) × 1

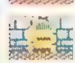
 (ブラウン・リザード) × 3

 (ブルー・シールド) × 4

118 LEADER'S ROOM

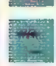


ルームのつながり

 → 117
 → 120
 → 119

登場キャラクター

 (ハイパー・メイジ) × 1

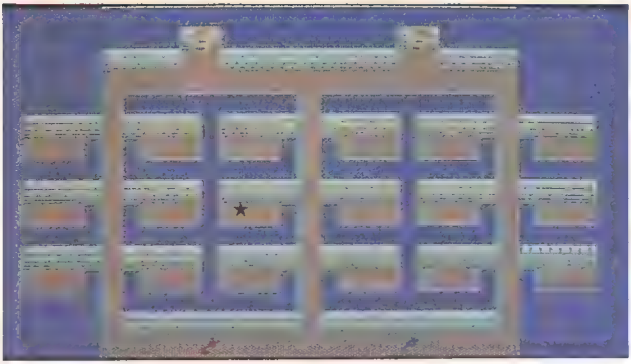
 (ブラック・バット) × 12

 (ブラック・スネーク) × 3

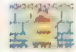
 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 1

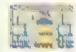
 (ブラウン・リザード) × 1

119 STABLE

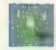


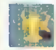
ルームのつながり

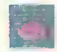
 → 118

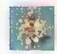
 → 120

登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 1

 (ハイパー・ウィザード) × 3

 (ピンク・ウーズ) × 6

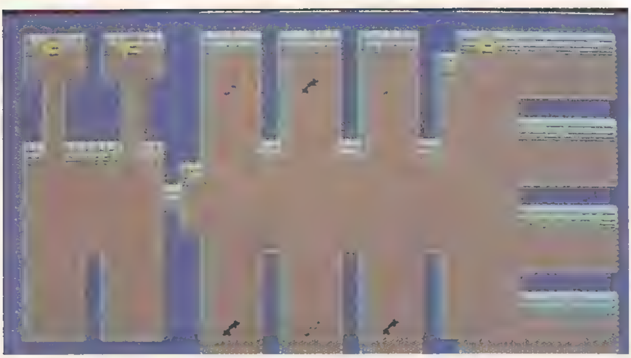
 (ブルー・シールド) × 9

ルーム・アイテム

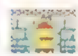
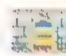


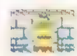
★＝はしご

120 CHARIOT HANGAR

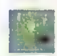


ルームのつながり

 → 118  → 119

 → 121

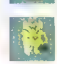
登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 3

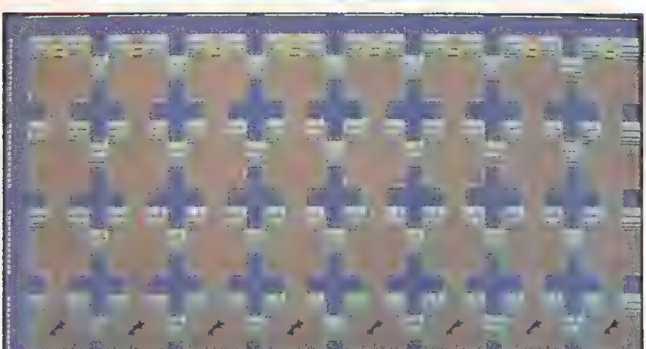
 (ハイパー・ウィザード) × 1

 (ピンク・ローパー) × 4

 (レッド・スーパー・ローパー) × 6

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 1

121 COMMON ROOM



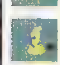
ルームのつながり

117, 120, 122

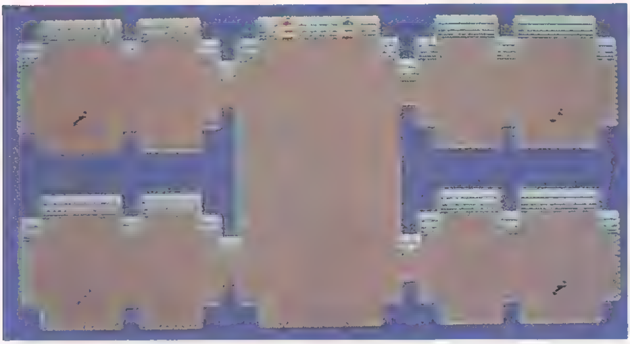
※ドアの色はトラップでない場合の色。

登場キャラクター

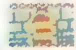
 (ハイパー・ウィザード) × 1

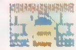
 (ブルー・スーパー・ローパー) ×16

122 WAITING ROOM



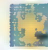
ルームのつながり

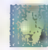
 → 121

 → 123

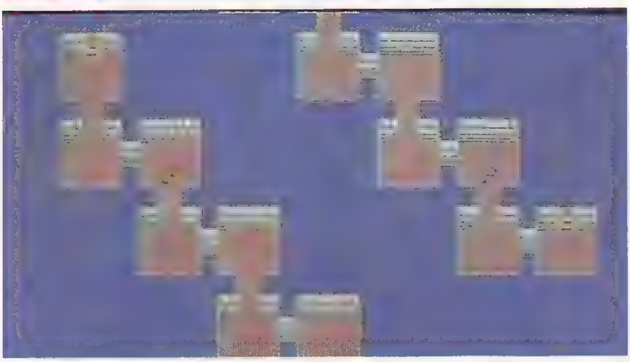
登場キャラクター

 (ハイパー・ソーサラー) × 2

 (ハイパー・ウィザード) × 2

 (ブラウン・リザード) × 12

123 PORTCULLIS



ルームのつながり

 → 122  → 127

登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 2

 (ハイパー・ウィザード) × 1

 (ダーク・グリーン・ウーズ) × 5

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 11

 (ランド・アーチン) × 1

124 UNDER THE MOAT



ルームのつながり

 → 113  → 125

登場キャラクター

 (グリーン・スライム) × 2

 (ブラック・スライム) × 2

 (レッド・スライム) × 2

 (ブルー・スライム) × 2

 (イエロー・スライム) × 2

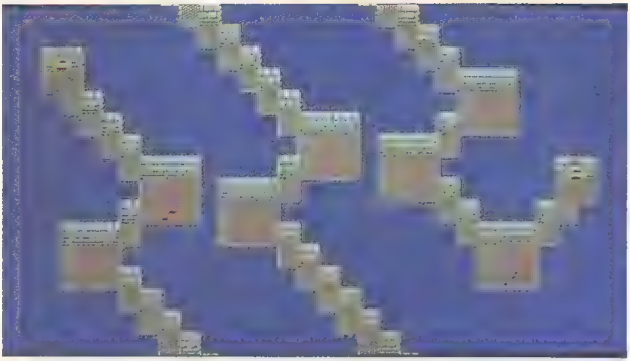
 (ブルー・ウィル・オー・ウィスプ) × 2

 (ダーク・グリーン・スライム) × 2

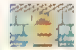
 (ダーク・イエロー・スライム) × 2

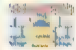
 (ピンク・スライム) × 2

125 SECRET STAIRCASE



ルームのつながり

 → 124

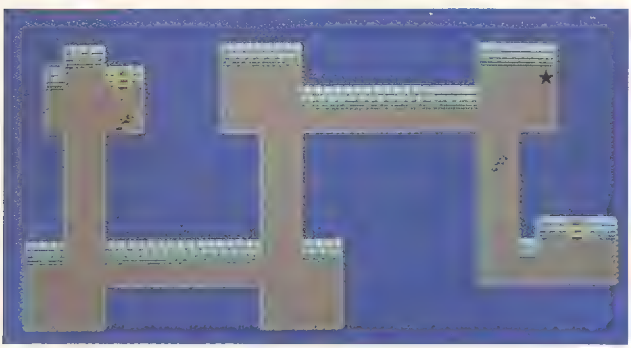
 → 126

登場キャラクター

 (ブルー・スーパー・ローパー) × 8

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 8

126 WATER DUCT

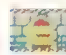


ルーム・アイテム

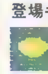
★＝秘密の抜け穴

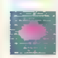


ルームのつながり

 → 125  → ○27

登場キャラクター

 (イエロー・ウーズ) × 4

 (ピンク・ウーズ) × 4

 (ダーク・イエロー・ウーズ) × 4

 (ダーク・グリーン・ウーズ) × 4

 (ブルー・スーパー・ローパー) × 4

 (ランド・アーチン) × 1

127 ENTRANT HALL



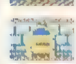
ルーム・アイテム

★＝イシター



ルームのつながり

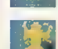
 → 123

 → ○128 (MAIN GATE)

登場キャラクター

 (ハイパー・ソーサラー) × 1

 (ハイパー・ドルイド) × 1

 (ハイパー・ウィザード) × 2

 (アキンド・ナイト) × 8

 (ランド・アーチン) × 3

THE RETURN OF ISHTAR ルームリスト

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
1	TOP OF THE TOWER	2	3	○4						
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					
4	TREASURE STORAGE	○11	×(1)							
5	BANQUET AREA	2	12							
6	JEWELY STORAGE	2	16	15						
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						
8	FOOD STORAGE	3	18	9						
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13					
10	LOCKED ROOM	3	トラップ	トラップ						
11	STORAGE CHAMBER	18	26	×(4)						
12	SLAVE PEN	5	14	15	トラップ					
13	SOLARIUM	9	21	20						
14	SECRET CHAMBER	12	51							
15	KITCHEN	6	12	24						
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7						
17	PLAY ROOM	7	26							
18	SPOILS ROOM	8	11							
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドア→27							
20	REST ROOM	13	28							
21	SMALL DOME	13	31	22						
22	THE STAIRCASE	21	23	46						
23	WATCH TOWER	22								
24	PANTRY	15	29							
25	ADEPT'S ROOM	16	32							
26	LARGE HALL	11	17	29	28					
27	WATER LINE	19	30	×(126)						
28	PARTY ROOM	20	30	26	トラップ					
29	DINING ROOM	24	26	.33	トラップ	←→				
30	COLOSSEUM	27	31	33	28	←→		←→		
31	TRAINING YARD	21	36	30						
32	PUPILS' ROOM	25	34							
33	GREEN COURT	29	35	30	トラップ					
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							
36	INVIOLATE AREA	31	37							
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	←→						
40	SACRED CHAMBER	37	48							
41	SHRINE OF EVIL	37	49							
42	SPECTER CELL	37	50	トラップ	トラップ					
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							
44	PRIEST' QUARTER	39	45							
45	CHANTRY	44	46	←→						
46	HOLY OF HOLIES	22	45	←→		←→				
47	INTRICATE PATH	43	52	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
48	TRAP CEILING	40	55	54	トラップ					
49	PRIVATE ALTER	41	○64	トラップ						
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	トラップ	トラップ	トラップ		
51	PASSWAY	14	52							
52	CROSS POINT	47	78	59	51					
53	FORGOTTEN ROOM	50								
54	TROPHY ROOM	48	60	トラップ	トラップ					
55	UPWARD PASSWAY	48	64							
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	←→						
57	TRAP DOOR ROOM									
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	トラップ					
59	BOUDOIR	52	65	トラップ	トラップ					
60	MUSEUM	54	66	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
61	LIBRARY	66	×(64)	トラップ	トラップ					
62	MAZY QUARTER	63	×(64)							
63	DORMITORY	58	68	62						
64	QUOX'S LABYRINTH	55	○62	56	○61	○77	×(49)	トラップ	トラップ	

No.	ドア・カラー / ルーム名	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
65	LOUNGE	59	69							
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	←	→	←	→	
67	COMMON HALL	70	71	トラップ	トラップ					
68	FIRE ESCAPE	63	72							
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	トラップ	トラップ	トラップ			
70	ATTENDANTS' ROOM	66	75	67						
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	×(77)	トラップ	トラップ	トラップ		
72	SERVANTS' HALL	68	71	76						
73	ANTECHAMBER	69	75	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
74	THRONE ROOM	71	75	76	トラップ	トラップ	トラップ			
75	KING'S ROOM	70	74	73						
76	RED COURT	72	74	80						
77	DRAGON'S LAIR	×(64)	○71							
78	BOULDER PASSAGE	52	88							
79	ADMINISTRATION	58	82	○89						
80	SECRET CORRIDOR	76	81							
81	FORBIDOEN HALL	80								
82	LABORATORY	79	83							
83	ARMORY	82	84	87						
84	WEAPON STORAGE	83	87	×(85)	トラップ	トラップ				
85	ARMOR STRAGE	○84	×(86)							
86	SHIELD STORAGE	○85 ×(87)	.							
87	HELM STORAGE	83	○86	84						
88	CURSED ROOM	78	90							
89	DEAD END	×(79)								
90	REMAINS	88	92	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
91	CALVARY PRISON	93	×(89)							
92	ARCADE PASSWAY	90	94							
93	MAZE PASSAGE	91	95							
94	CONDEMNED WARD	92	98							
95	ARCHED HALLWAY	93	101							
96	ANCIENT RUIN	97								
97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	トラップ	トラップ		
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						
99	COMMAND POST	97	103	トラップ	トラップ	←	→			
100	GUARD ROOM	97	104	105						
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	←	→				
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					
103	BARRACKS	99	108							
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							
105	BLUE COURT	100	106	116						
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	←	→	→			
107	CRYPT	102								
108	BARREL VAULT	102	103							
109	TORTURE CHAMBER	102	110							
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	トラップ			
111	FIRST CELL	最初から開いているドア→左から順に110, 112, 113, 114								
112	SECOND CELL	〃 →左から順に110, 111, 113, 114								
113	THIRD CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 114								
114	FOURTH CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 113								
115	STORE ROOM	104	116							
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	トラップ				
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						
119	STABLE	118	120							
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						
121	COMMON ROOM									
122	WAITING ROOM	121	123							
123	PORTCULLIS	122	127							
124	UNDER THE MOAT	113	125							
125	SECRET STAIRCASE	124	126							
126	WATER DUCT	125	○27							
127	ENTRANT HALL	123	○128							
128	MAIN GATE	×(127)								



サンダーセプター



このゲームは，３Ｄのフィールドをカラーでち密に，しかも高速で処理したきれいな画面のゲームです。ゲーム内容も複雑な動きを要求されます。

サンダーセプターⅡでは，３Ｄ画像という点では，付属の３Ｄスコープにより強化され，各種フィーチャーも加わって，より完成度の高いゲームとなっています。

さらに，このゲーム中流れるサウンドは，４チャンネル・サウンドではありませんか！　ＡＶ感覚のあふれたゲームを追求しています。

操作系は，ＡＴＡＲＩ社のスターウォーズのゲームでお馴みの操縦系＋ポールポジションで使用されたアクセルを用います。

発売年月：86年７月，86年12月（サンダーセプターⅡ）

ストーリー

銀河系内の各星間がハイパー・ウェイと呼ばれるエネルギー通路で繋がれていた宇宙暦○×△年。銀河系連邦軍と異形生命体エイリアンとの戦争は，エイリアン側の圧倒的優位のまま継続していた。

連邦軍は，劣勢を一挙に挽回し，戦争にピリオドを打つため，最終兵器となるべくV－28を開発した。しかし，それを作動させるために必要な特殊鉱物ゲルトニウムは，エイリアンの手に落ちた惑星ケルベロスにしかなかった。

そうして，ケルベロスに送り込まれた連邦軍特殊部隊は，ゲルトニウムを奪取するが，エイリアンに発見されてしまう——激しい戦闘の末，ただ1人残されたジムリッター。

彼に与えられた武器は，ハイパー・ウェイ戦闘機サンダーセプターだけ。

どうするジムリッター！　おまえの使命は，ゲルトニウムを連邦軍基地に届けることなのだ。

恐れるなジムリッター

翔けろジムリッター

サンダーセプターとともに……。



ゲーム内容

このゲームは，サンダーセプターを操作して，いくつかのハイパー・ウェイを通り（Iは4本，IIは6本），無事連邦軍基地（ホームベース）まで，ゲルトニウムを届けるゲームです。

通り道は並ではありません。当然行く手をはばむエイリアンが攻撃してきます。それだけではありません。隕石やピラーなどの障害物が走行のじゃまをします（IIでは，電磁バリア，鉄柱，モノリス，火山の噴火などの新しい障害物が増え，さらにむずかしくなっています）。

一つのハイパー・ウェイを通るためのエネルギーは少ししかなく，ぶつかると多大なエネルギーを修復のため必要とします（1ゲージ分）。

しかし，こちらには，攻撃の武器として，ザッパーと強力なナパーム・ボムがあります。ザッパーは連射がきき，敵の撃つ弾も破壊できます。ナパーム・ボムは通ったところはおろか，爆発後，付近の敵を誘爆によって破壊できます（IIのナパーム・ボムは，さらに強力になり障害物さえも爆破できます。しかし，一つのボムにつき一つの障害物しか破壊できません）。

さらにサンダーセプターIIでは，白い味方のサンダーセプターが，エネルギー・カプセルやバリア・カプセルを



供給してくれるところがあります。

一つのハイパー・ウェイを通過するとエネルギーが補給されます。

画面の説明

写真1を見てください。画面上部中央に，「WAY」「POWER」「ARMS」と書いているところがあるでしょう。

「WAY」は，一つのハイパー・ウェイのうち，自分が今どこにいるか示しています。

スタート時は，左から動きはじめ，ウェイを完走すると，右にゲージが動きます。

「POWER」は，自分のいまあるエネルギー量を示します。エネルギーは，最初のハイパー・ウェイのスタート時に満タンの32ゲージあって，¼ゲージずつ減ります。

ウェイ完走後（1ラウンド終了後），エネルギーが補充されます。

エネルギーが4ゲージを切ると親切にも，女性の声で「ENERGY ENPTY」とアナウンスし続けてくれます。

「ARMS」は，自分の所有しているナパーム・ボムの数です。1ラウンドごとに5発ずつ与えてくれ，使用するたびに紫色の四角い表示が消えていきます。

画面左上は，通常プレイ時には，自分のサンダーセプター（写真2）が，バトルシップ・クラス出現の際には，RED表示で，「CAUTION」の文字につづいてフォーメーションの形を知らせてくれます（写真3）。

〈写真1〉





〈写真2〉

〈写真3〉



エネルギー補充およびダメージ

サンダーセプターIとIIとエネルギーの補充形式がちがいます。

サンダーセプターIIでは，ラウンド・クリアごとにその面で決まった一定量のエネルギーを与えてくれます。

サンダーセプターIでは，あとで説明（キャラクター紹介参照）する四つのクラス（フリゲート・クラス，デストロ

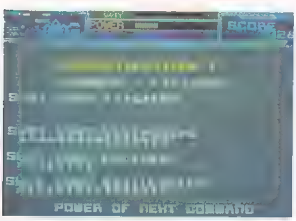
イヤー・クラス，クルーザー・クラス，バトルシップ・クラス）の撃墜量に応じて，★印でラウンド・クリア時に表示されます（それぞれの一つの★の表示率については第1表を参照のこと）。

この★印一つについて1ゲージ分のパワーが追加されます。パワーがすべて満タンになると，★印一つについて1,000点加算されます（たとえば7ゲージと7¼ゲージ残した場合は，★一つ分がちがいます）。

4面は，★印一つにつきすべて1,000点となります。

サンダーセプターⅠの場合は，てきとうに敵を倒してもたいてい満タンにすることができ，エネルギーに余裕がありましたが，Ⅱでは，エネルギーはめったに満タンにならないので，プレイはむずかしくなっています。

なお，サンダーセプターが，敵の弾および敵，あるいは障害物にぶつかると，1ゲージのエネルギーが減ります。ですからエネルギーは，一種のタイマーと考えてください。


▲ラウンド・クリア時の画面

CAUTION

バトルシップが近づいたとき，前に書いたように左上の画面にフォーメーションの形を表示すると同時に，VOICEで「CAUTION！」と知らせます。

バトルシップは，必ず小型艦をともないます。この小型艦が動きだす前に倒すことがバトルシップの攻略法です。

小型艦が動きだすと，原子のまわりの電子のようにくるくる回ったり，タチの悪いときは，コースの壁にぴったりとくっついている場合があります。

バトルシップ・タイプが出現してる間は，サンダーセプターのスピードが落ち，サンダーセプターの噴射口は点滅します。

《第1表》各1機あたりの★の数

	赤	紫	緑	最大表示個数
フリゲート・クラス	1/4	1/2	3/4	32 個
デストロイヤー・クラス	1/2	1	3/2	16 個
クルーザー・クラス	1	2	3	16 個
バトルシップ・クラス	4	8	12	16 個

またバトルシップは，その間サンダーセプターに近づいたり遠ざかったりした動きをくり返します。

バトルシップは大きな黄色い弾を，小型艦は，グリーン色の弾を撃ちます。


▲バトルシップ出現！ 左上に「CAUTION」のサインがでる

エネルギー・カプセルとバリア・カプセル

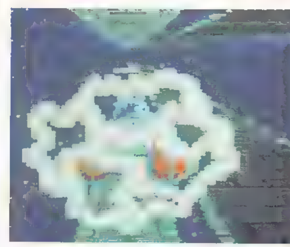
サンダーセプターⅡでは，ときどき白いサンダーセプターがエネルギー・カプセルとバリア・カプセルを補給してくれることがあります。


▲ホワイト・サンダー出現！

エネルギー・カプセルは，1面でやられすぎて，エネルギーが6ゲージを割ったとき，鉄柱のところで補給してくれます。補給してくれるエネルギーは3ゲージです。ここでしかエネルギー・カプセルは補給しませんので，一種の初心者救済用のありがたいアイテムですね。

バリア・カプセルは，2面および5面に各1回出現します。これを取ると白いバリアが発生して，一定時間何にぶつかってもミスにはなりません。


▲エネルギー・カプセルかバリア・カプセルを供給してくれる


▲バリアにかこまれたサンダーセプター

ゲーム・オーバーおよびハイスコアの表示について

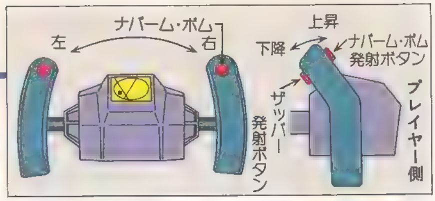
すべてのエネルギーがなくなるか，全ハイパー・ウェイをクリアすると，プレイ時間を表示して，ゲーム・オーバーとなります。

1位～20位およびマスターで入賞するとハイスコア表示となり，3文字のアルファベットを入力できます。

ハイスコア・サウンドは，1～10位とそれ以下の2種類あります。


▲ゲーム・オーバー時にタイム，スコア，きみのランクが表示される

操作方法



《第1－1図》自機の左右移動　《第1－2図》自機の上昇・下降

このゲームは，ＮＡＳＡの操縦かんタイプのハンドルと，それに付属している四つのボタン（左右とその表，裏に付いている），およびアクセルを用いて（ポールポジションと同位置。ちなみにブレーキは付いていません），操作します。

スタート・ボタンは付いていないため，コイン投入後すぐにゲームがスタートします。

操縦かんの使いかた

サンダーセプターを右に動かしたいときはハンドルを時計回りに，左に動かしたいときは反時計回りに回します。また，前後にハンドルを倒すとサンダーセプターが上昇，下降します（第１－１，１－２図）。

この操縦かんには二つのボリューム・スイッチ（左右用，上下用）が付いているため，操縦かんを回したり，倒したりした分だけ，サンダーセプターが動くようになっています。

操縦かんの可動範囲は，左右が30°，前後が15°ぐらいです。

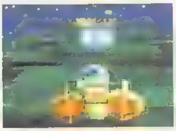
ボタンの使いかた

左右と表裏に計４個のボタンが付いていますが，それぞれが，ザッパーとナパーム・ボムにわかれています。

操縦かんの手を離したときの位置が初期の位置で，この位置では，現在いる位置を保持しますが（高度，左右の座標），操縦かんが微妙に動くことがありますので，手で固定したほうがいいでしょう。

●ザッパー

何発使おうが，エネルギーに変化はありません。ただし，一定数以上，画面にグリーンのデュアル弾であるザッパーを存在させておくことはできません。この場合，弾切れ（ザッパーのボタンを押しても弾はでない）が起こります。



▶ザッパー発射！エネルギーには関係なく使える

●ナパーム・ボム

特殊弾で，これが通過したところはおろか，爆発後，付近の敵キャラクターを全滅させることができます。

ナパーム・ボムは，一つのコマンド中に５発までしか使用できず，上部に「ＡＲＭＳ」で残りのナパーム・ボムの数が表示されます。

なお，ナパーム・ボムは，ラウンド・クリア時に残しても，つぎのラウンドや得点やエネルギーにはまったく影響（つまり利点）はありません。



▲ナパーム・ボムは１面につき５発まで使用できる

●サンダーセプターⅡのナパーム・ボムについて

サンダーセプターⅠと比べ，Ⅱでは，ナパーム・ボムの威力が強化されています。

Ⅰで破壊不能とされていた隕石やピラーを，Ⅱのナパーム・ボムで破壊できます。さらに，Ⅱで新しく加わった障害物のモノリスや鉄柱なども同様に破壊可能です。

なお，ナパーム・ボムで破壊した障害物は得点になりません。

サンダーセプターⅡでは，障害を撃たなければ（とくにピラー）絶対に通過できない場所も設けてありますので，使用場所を確実に覚えましょう。

アクセルについて

右下の部分のペダルを右足で（たぶん）操作します。

アクセルは，踏み込みかたによって，スピードを調節します。スピード・メータは表示されませんが，サンダーセプターの後部の噴射口が赤く光っていれば高速，低速なら，赤く光らないということによって視覚的に知ることができます。

アクセル・ペダルをマキシマムまで踏み込んでいても，フォーメーション（ＣＡＵＴＩＯＮで表示）の来たときは，スピードは勝手に落ち，噴射口が点滅します。



◀低速時の噴射口



▶高速時の噴射口

表面上の可動範囲について



▲サンダーセプターの動ける範囲

サンダーセプターが画面上を動ける範囲には限界があります。画面左右はいっぱいまで動けますが，上部には行けないようになっています。

よく左右方向には，うまくよけられるのだが，上下方向の場合，思ったよりも自機が下へ行ってしまって，下の障害物にぶつかってしまったという人の話を耳にしたことがありますが，これはサンダーセプターが最上部まで動けると思ったときに起こる現象です。

もしも，操縦かんを固定したまま，障害物が通れるか不安に思ったときは，ザッパーを撃ってみてください。通れなければ，ザッパーは障害物に当たります。

走行距離について（ハイテク）

同じスピードで動いた場合，操縦かんをむやみやたらに振り回すよりも，初期位置にできるだけ近く直進したほうが早く目的地まで着くことができます。

この走行は，エネルギーをより多く残すための重要なハイ・テクニックです。

コースアウトについて

コースアウトしても，ミスにはなりませんが，外側の見えないカベに触れている間，スピードが落ちます。その際，コースアウト時に「OUT OF COURSE」とVOICEが知らせ，長くその状態にあると，「IN COURSE！」と知らせます。

場所によっては，これを使用したほうがクリアが楽になるところがあります(サンダーセプターⅠの場合)。

サンダーセプターⅠとⅡのちがい

まず外見でそのちがいがわかると思いますが，Ⅰでは普通のテレビモニタを見てプレイするのみでしたが，Ⅱでは，拡大鏡（テレビモニタを大きく見せ，大迫力にするためのもの）に3Dスコープ(左右の屈折率がちがうため，立体的に物を見せる）を直接目で通して見てプレイするのが特徴です。

Ⅱは全般的にⅠに比べてゲーム内容が濃いものとなっています。コマンド数も，4から6に増え，全体的な難易度が調整されています（Ⅰでは1，2面が3，4面に比べて極端にやさしすぎましたが，Ⅱでは段階的に難易度をあげています)。

また，アイテムや分岐点などを設けたことと，新キャラクターや障害物の置きかたが，より3Dというゲーム・フィールドを意識したものとなっています。

障害物として，それまでのピラー，メテオに加えて，モノリス（バキュラじゃない！）とロッド，スパーク，地面から吹きあげるファイヤーなど多彩になり，むずかしくなっています。

新キャラクターでは，シェイプされているものや，まったくちがうアイデアを盛り込んだものがあります。タレットに加えてフローターが今までの地上からの攻撃に加え，空中からの砲台攻撃もあります。また，空中物の攻撃も，ブロードキャスターによって強化されています。

このほか，穴から敵キャラが飛びだしたり，モノリスのかげから，OMAKE3が飛びだすなど多様です。

ランクについて

サンダーセプターⅠの難易度ランクは，AからDまでの4段階に設定できますが，多くのゲーム・センターがB(ノーマル)ランクに設定していたようでした。

Aランクは，Bランクと同一のキャラクターが出現し，エネルギーの減りかたが少し甘くなっています。CランクやDランクになると，GREEN色の敵の弾が画面を埋めつくすほど多い場合があり，バトルシップ・クラスなどは色のランクがアップするなどむずかしくなります。

サンダーセプターⅡは，地域によって，ゲーム・センターによっていろいろなランクがありましたが，ランクAが6割，ランクBが4割程度です。

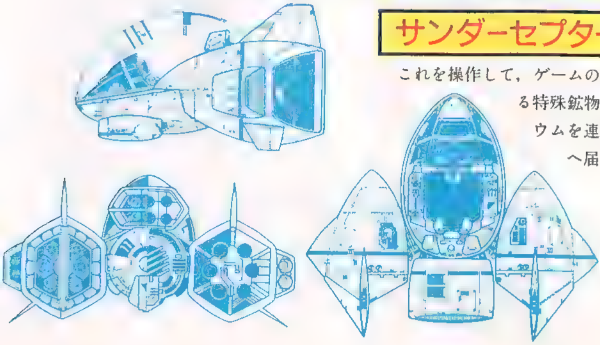
ランクAは，1面あたりのエネルギーが0.5ゲージほどランクBより多く残ります。通常にノーミスでプレイすると，3面スタート時に，エネルギーを振り切りますので，そうなるとエネルギー差は，3，4，5面終了時の1.5ゲージ差となります。3面以外にAランク，Bランクともエネルギーは満タンになることはありません（ゲーム・スタート時を除く)。

誰がプレイしてもサンダーセプターⅠは，つぎのステージのエネルギーが満タンになる程エネルギーの補充に余裕がありました。

C，Dランクの難易度はサンダーセプターⅠと同じです。

キャラクター・インフォメーション

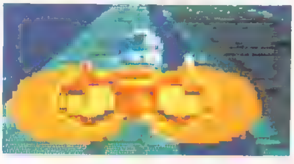




サンダーセプター

これを操作して，ゲームの目的である特殊鉱物ゲルトニウムを連邦軍基地へ届けます。

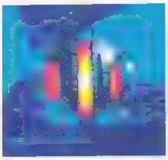
サンダーセプターは，銀河系連邦軍のハイパー・ウェイ戦闘機で，本体両わきにロケット・エンジンを持ち，連射砲ザッパーとロケット砲ナパーム・ボムを装備しています。



敵キャラクター
（サンダーセプターI）

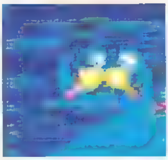
フリゲート・クラス

●フォーメーションA



フォーメーションを組んできます。おもにスタート時に出現。直線的に攻撃しよう。敵は弾を撃ちません。

●フォーメーションB



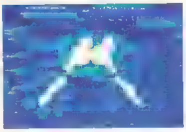
フォーメーションAと同じように直線的に攻撃してきます。敵は弾を撃ってきません。直線的にむかえ！

●ZAKO A



敵は攻撃してきませんが，動きがフォーメーションAやBに比べて少しクセがあります。1点をねらって攻撃するのがベスト。

●ZAKO B



動きはZAKO Aとほぼ同様。ぐずぐずしていると体当たりをくらいやすいキャラクターです。

■フリゲート・クラス得点

赤	500pts	紫	700pts
緑	1,000pts	黄	1,500pts

デストロイヤー・クラス

このクラスは共通して敵が弾（グリーン色）を撃ってきます。

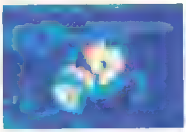
●TULLET



地面にくっついている地上砲台。弾は，あさっての方向に撃っています。たまにねらってくるスルドイものもあります。

こちらの攻撃は地面に平行にザッパーを連射しましょう。緑色はかたい！

●CLAY 1



ピラーのかげなどから出現し，空中を動きながら攻撃してきます。適確なねらいが必要。

●CLAY 2



CLAY1同様，ピラーのかげから出現し，空中を動きながらこちらを攻撃してきます。

●BOSS



マイシップを追い越していきます。ぐずぐずしていると，はるかかなたに消えていきます。出現時の体当たりに注意しましょう。

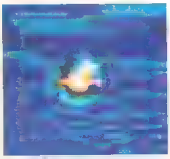
■デストロイヤー・クラス得点

赤	1,000pts	紫	1,500pts
緑	2,000pts	黄	2,500pts

クルーザー・クラス

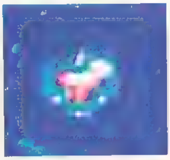
このキャラクターは，空中を動きまわる中でも，撃つのがかなりむずかしいものです。

●PUR SUITER



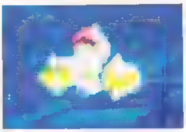
玉状の形をしていて，閉じている場合のほうが多い。自機を追い越していきます。

●METEOR MINE



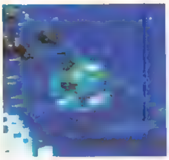
特定のメテオから飛びだして攻撃してきます。敵の動きは，数回遠ざかったり，せまったりして画面外に消えていきます。メテオとの複合がなかなかやっかいです。

●RUNNER



マイシップを追い越していく，自機に一番似た敵キャラクターです。波状の動きをうまくとらえましょう。

●SIDE WINDER



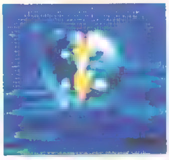
3面でしか出現しません。やはり，自機を追いこしていきます。メテオをよけながら波状の動きを読みましょう。

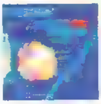
■クルーザー・クラス得点

赤	1,500pts	紫	2,000pts
緑	2,500pts	黄	3,000pts

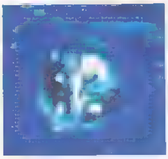
バトルシップ・クラス

●SODOM

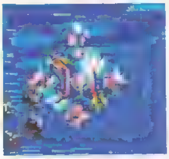


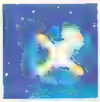


▲OMAKE 1

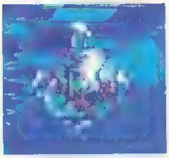


●GOMORRAH





▲OMAKE 2



出現時に「CAUTION！」と音声で知らせてくれます。まわりの砲塔（OMAKE 1，2）をすべて倒さなければ破壊できません。砲塔が動きだす前に全滅させることがベストです。砲塔からは，ぶきみなオレンジ色の弾を撃ってきます。

また，バトルシップのフォーメーションはいろいろあります。

■バトルシップ・クラス得点

赤	3,000pts	紫	5,000pts
緑	7,000pts	黄	9,000pts

障害物
（サンダーセプターI）

●PILLAR

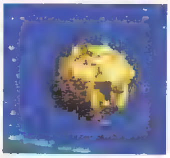


白色の柱。その動きは，下からあがってくるものもあるし，上からさがってくるものもあるし，まったく動かないものもあります。一番むずかしいのが，上下からはさむように動く場合。ほとんど自機＋α程度しかすきまに余裕がありません。

ピラーが動く場合には，時間で動くのでぐずぐずしているとゲートが閉じてしまうことすらあります。なお，1回ぶつかった場合，経過時間によって，そのあとのピラーすべてが閉じてしまうこともあります。

サンダーセプターIでは，アウト・オブ・コースを用いて，ピラーとフィールドぎりぎりの道を走って回避することのできる部分もあったのですが…。

●METEOR



空中に浮いている無数のメテオが自機の走行をことごとくジャマします。

中には，サンダーセプターに向かって動いてくるメテオもあります。このメテオがプレイをむずかしくしていると言っても言い過ぎではないでしょう。

敵キャラクター
（サンダーセプターII）

フリゲート・クラス

●SIMPLETON

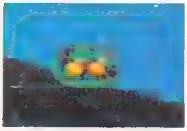
（コードネーム：ZAKO 1）



フォーメーションを組んで動きます。縦方向の動きをして，最終的には自機方向に向かってきます。

●GREEN HORN

（コードネーム：ZAKO 2）



ZAKO 1と同様にフォーメーションを組んで攻撃してきます。弾は撃ちません。横方向の動きをして，最終的には自機に向かってきます。

●FLOATER

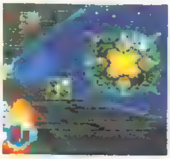
（コードネーム：FLYING POD）



スキャブと同様な存在。ただ，こちらのほうは，空中に浮遊している砲台です。弾は，あさっての方向に撃ってきます。これでスキャブの半分の得点では，苦労の割に割が合わない。

●GEMINI

（コードネーム：FLYING MINE）



新しいアイデア・キャラの一つ。こちらが何かしらの攻撃を加えると，それに反応して二つのプレミアム（OMAKE 3）に分裂して地面と天井をぶつかってはねかえります。弾は撃ってきませんが，プレミアムにぶつかりやすい。

■フリゲート・クラス得点

赤	500pts	紫	700pts
緑	1,000pts	黄	1,500pts

デストロイヤー・クラス

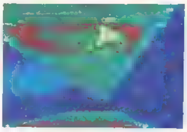
●SCAB

（コードネーム：TULLET）

サンダーセプターIのキャラクターTULLETと同じです。

●GALE

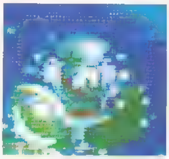
（コードネーム：BOSS）



フォーメーションを組んで攻撃する場合と（2面の最初），自機の後部から追い抜く場合があります。ボスの撃つ弾に注意！

●SAUCER

（コードネーム：CLAY 1）



走行していると，手前の穴からいきなり出現する場合と，うしろから追い抜く場合の2タイプがあります。

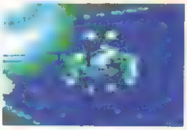
■デストロイヤー・クラス得点

赤	1,000pts	紫	1,500pts
緑	2,000pts	黄	2,500pts

クルーザー・クラス

●PARABOLA

（コードネーム：CLAY2）



手前の穴からいきなり出現し，上下に移動します。この敵の撃つ弾はかなり正確なので注意を必要とします。

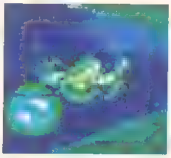
●FAKE

（コードネーム：METEOR MINE）

サンダーセプターIと同じです。

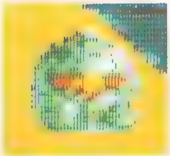
●CHASER

（コードネーム：PURSUER）



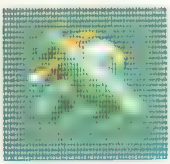
自機を追い越していきます。弾も正確にねらってきます。出現時にも注意が必要です。

●BROAD CASTER
（コードネーム：
SIDE WINDER）



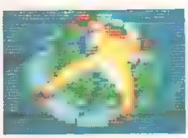
これですよ！ これ！ いきなりうしろからのんきにホバー状に動いてきて，しかも連続して自機に向かって緑色の弾を撃ってくるやつは！ かなり手ごわいですよ。

●FROG
（コードネーム：
EXECUTIONER）



ゴール手前で地面をはねながら分裂していきます。増殖は一定量までです。

●PREMIUM
（コードネーム：OMAKE 3）



モノリスのかげから出現します。ザッパーの連射か，ナパーム弾で回避しましょう。

■クルーザー・クラス得点

赤	1,500pts	紫	2,000pts
緑	2,500pts	黄	3,000pts

障害物
（サンダーセプターII）

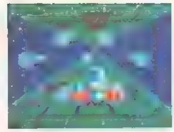
●MONOLITH



このキャラクターはモノリスです。けっして「バキュラ」ではありません。でもバキュラです（何のこっちゃ？）。

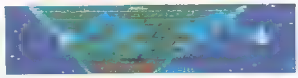
モノリスは，回転しながらこちらに向かってくるもの，止まっているもの，あるいは，トラップ（障害物として）のみの場合があります。ザッパーでは破壊できませんが，ナパーム弾あるいは，バリア装着後，体当たりで破壊できます。なかなか品のあるキャラクター名です……モノリス。

●ROD



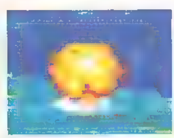
冷たい感じの金属柱です。何本かがフォーメーションを組んで浮いています。長いため，平行に走行する技術を要求されます。３Ｄスコープを通して，もっとも立体的に見えるキャラクターです。

●SPARK



ピラーやメテオなどのうしろで平行に動き，一種のバリケードを作っています。触れるとサンダーセプターが電気をおび，破壊されます。よく，その位置（破壊された位置）で２回やられることがありますが，これは，スパークが同座標を２個動いているためです。それを防ぐためには，上部へ回避しましょう！

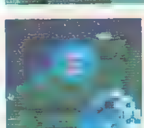
●FIRE



後半の面にでてきます。時間によって規則的に地面の穴から火山の噴火のように吹きあげてきます。フィールドの上部は当たりません。

ホワイト サンダーセプター





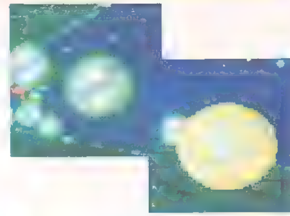
◀エネルギー・カプセル



▶バリア・カプセル

ときどき出現して補給物資を与えます。与えてくれるものは，エネルギー・カプセルかバリア・カプセルで，その場所，あるいは条件で与えられるものは決まっています。

敵の弾

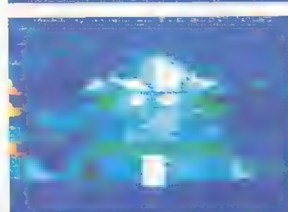


敵はグリーン色の弾を撃ってきますが，これも破壊できます。バトルシップはオレンジ色の弾を撃ってきます。

敵の色について







敵の色には，赤，紫，緑，黄（ほんとにあるのかな？）の４種類あって，色によって撃つ回数が決まっています。赤が１回，紫が２回，緑が３回，黄色が４回で破壊できます。

また，１回撃つたびにキャラクターの色が変化していきます（黄→緑→紫→赤→破壊）。

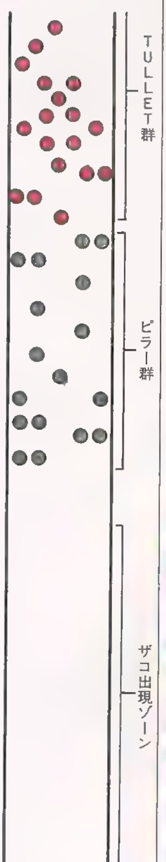
攻撃は最大の防ぎょだ！

サンダーセプターⅠ

COMMAND別攻略インフォメーション

COMMAND 1

〈MAP 1〉
COMMAND 1の全体マップ



1面だけあって，かなりやさしい面です。敵キャラクターの色もほとんど赤です。

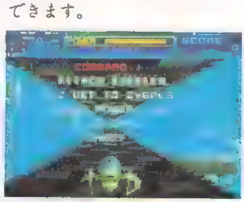
障害物でもピラーが出現しますが，左右によければ簡単です。中央走行でも1か所を除いてできないこともなさそうです。

メテオも登場しますが，層状群で出現し，空間の広いところでも回避できるため，かなり大ざっぱな操作でも切り抜けられます。むずかしいメテオは，一番最後ぐらいでしょう。

1面でいきなり，バトルシップが2回も出現します。「CAUTION」の音声を聞きとって，すばやく砲塔を処理しないとスピードが落ちます。

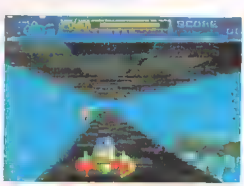
この面は，すべてのキャラクターを破壊することは，そう困難なことでもないでしょう。

上級者は，できるだけ最短コースを通って，すばやくバトルシップを倒せば，エネルギーが5ゲージ＋α残ってこの面だけで91,000ptsにすることができます。

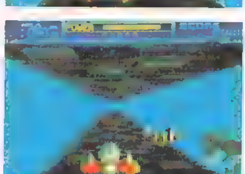


◀〈写真1－1〉COMMAND 1のスタート画面

ザコの出現パターン



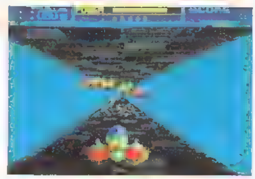
◀〈写真1－2〉まずは左にフォーメーションAがせまる



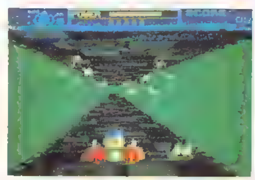
◀〈写真1－3〉続いて右！



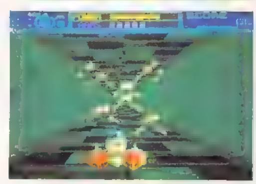
◀〈写真1－4〉つぎは左からフォーメーションBが



◀〈写真1－5〉右からフォーメーションBがきた！



◀〈写真1－6〉そして，ZAKO A(赤)が4機



◀〈写真1－7〉ZAKO B(赤)が4機と続く

ザコが4機編隊で6連続攻撃をしてきます。

まず，左前方にフォーメーションA(赤)，つぎに右にフォーメーションB(赤)，さらに左，右の順にフォーメーションB(赤)が出現します。

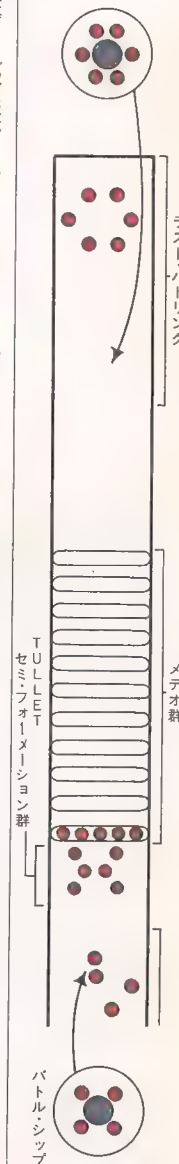
そして，ZAKO A(赤)，ZAKO B(赤)が4機です。

コマンド・クリア時の貴重なエネルギーとなるので，1機も逃がさずに破壊しましょう。

ピラー群

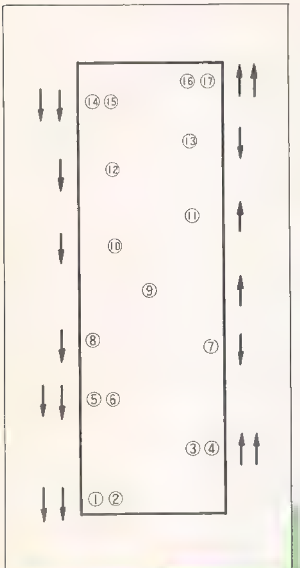
17本のピラーが行く手をはばみます。マップ中のピラー群の拡大図が第1図です。矢印はピラーの動きを示していて，↓はピラーが上から下へ降りてくることを表し，↑は下から上へ伸びるものを表しています。

第1図を見てわかるように，中央の道をふさいでいるのは⑨のピラーだけ



です。自機を左右に振りすぎないように中央突破でいきましょう。

《第１図》ピラーの全容




◀《写真１—８》ピラー①、②は左側にある


◀《写真１—９》ピラー⑤、⑥を通過


◀《写真１—10》ピラー⑩を通過するようす

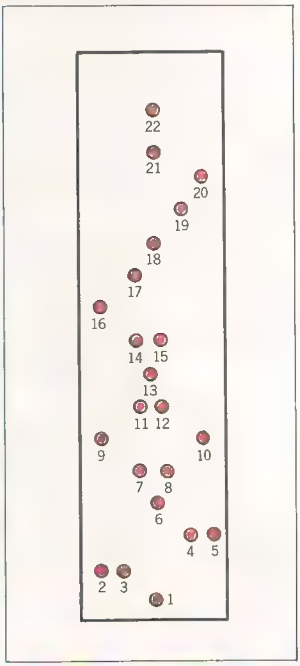

◀《写真１—11》ピラー群はクリア。手前がピラー⑭、⑮

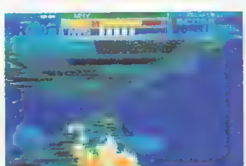
TULLET群

赤色のＴＵＬＬＥＴが22個出現します。第２図がＴＵＬＬＥＴ群の配置拡大図です。

このキャラクターは，かわいいもので，緑色の弾をあさっての方向に撃ってきます。ただ，出現数が多いので，ナパーム・ボムを使用したほうがいいでしょう。

《第２図》TULLET群のレイアウト



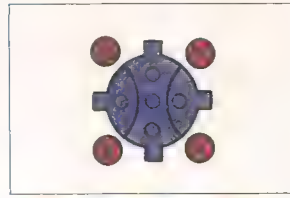

◀《写真１—12》ＴＵＬＬＥＴの①から見たようす

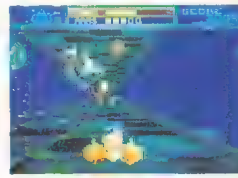
バトルシップ出現！

ＤＥＦＥＮＤＥＲ（紫色）とＯＭＡＫＥ２（赤色４個）がはじめて出現します。

「ＣＡＵＴＩＯＮ」の文字（画面左上）とともに女性のボイスでアナウンスしてくれます。まわりの赤色のＯＭＡＫＥ２（砲塔）から倒していかないと，動きだしてからではパニックがおきます。このフォーメーションは第３図です。

《第３図》バトルシップのフォーメーション

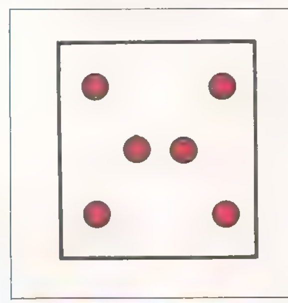


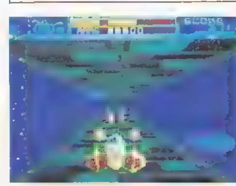

◀《写真１—13》ＤＥＦＥＮＤＥＲとＯＭＡＫＥ２が出現

TULLET セミ・フォーメーション

バトルシップ出現後，再びＴＵＬＬＥＴ（赤）が６個並んでいます（第４図）。

《第４図》TULLETの位置




◀《写真１—14》ＴＵＬＬＥＴが６機せまってきた

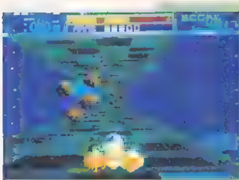
メテオ群

メテオ群は，マップにあるように11層並んでいます。

各層のおおよその配置は第５図の①〜⑪のようになっています。①から⑨までの層は，わりと空間があるので容易によけられますが，最後の２層は中央を突破しなければならないため，ちょっとむずかしいかもしれません。

このようなときは，ザッパーを撃ってみて，メテオに当たらなければ通過

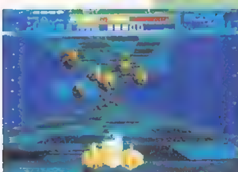
できます。



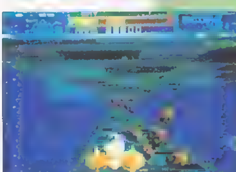
◀《写真1—15》メテオ群①、②の位置



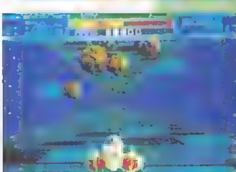
◀《写真1—16》メテオ群③、④



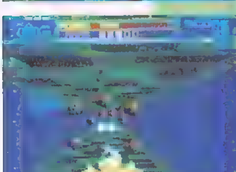
◀《写真1—17》メテオ群⑤、⑥



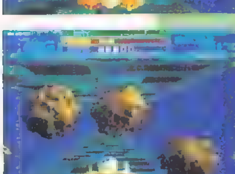
◀《写真1—18》メテオ群⑦、⑧



◀《写真1—19》メテオ群⑨、⑩

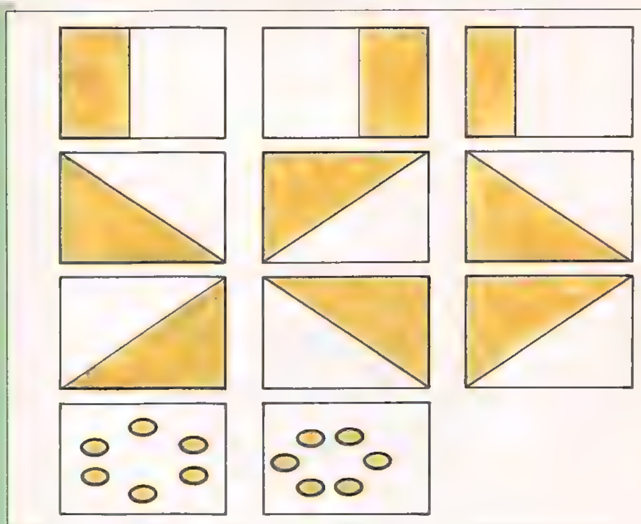


◀《写真1—20》メテオ群⑩、⑪



◀《写真1—21》こうして見ると、意外に間かくは広い

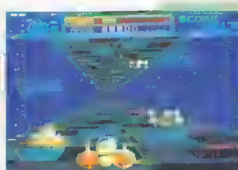
《第5図》メテオ群の位置を示した図



ラスト・バトリング

メテオ群を無事抜けることができれば，コマンド1は終わったようなものです。

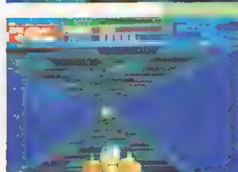
後方よりBOSS（赤×4）とRUNNER（赤×4）が追い越していくので，敵の撃つ緑色の弾に注意しましょう。



◀《写真1—22》後方からBOSS出現



◀《写真1—23》すぐにRUNNERが出現



◀《写真1—24》2回目のバトルシップ登場

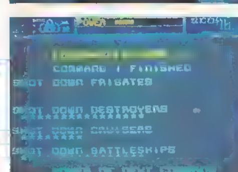
このあと，2回目のバトルシップ，STOPPER（紫）とOMAKE1（赤×6）の登場です。フォーメーションは第6図に示します。まわりに砲塔が多いため，確実にねらっていきましょう。

なお，ゴールが近いため，バトルシップを破壊できなくてもゴールしてしまいます。

最後にTULLET（赤）が6機出現して，コマンド1は終了です。



◀《写真1—25》最後はTULLETが6機あらわれる

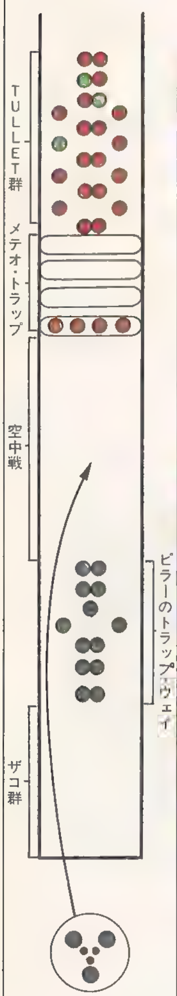


◀《写真1—26》コマンド・クリアのメッセージ

《第6図》バトルシップのフォーメーション



〈MAP 2〉
COMMAND 2の
全体マップ



1面に比べて少しむずかしくなっています。とくに狭いピラー群や後半のメテオ地帯などなれないと，セプターの爆発シーンを多く見ることになるでしょう。

キャラクターも空中物がほとんど登場します。

最短コースを通ればエネルギーが3ゲージ＋α残ります（ここまでの最高点204,000pts＋α）。



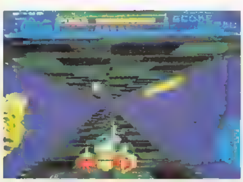
◀〈写真2―1〉COMMAND 2のスタート画面

ザコ群

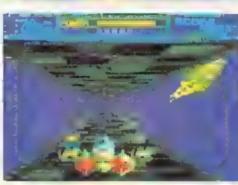
ここでは，ザコ群が4機ずつの2編隊で2回にわたって攻撃してきます。

まず，フォーメーションAが4機ずつ2編隊で上下から攻撃してきます。

つぎにフォーメーションBが，同じく2編隊（4機×2）で左右から攻撃してきます。



◀〈写真2―2〉まずはフォーメーションAだ



◀〈写真2―3〉つぎは，フォーメーションBが飛来

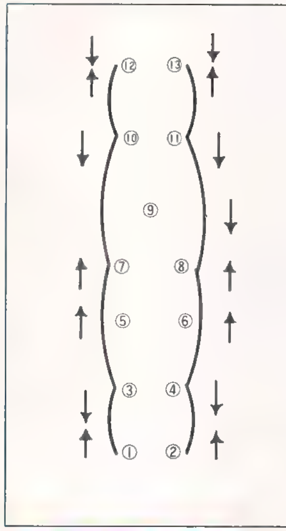
ピラーのトラップ・ウエイ

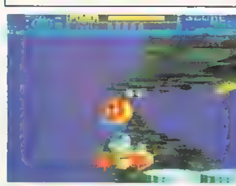
7層にわたって13本のピラーが設置されているトラップ面です。

第7図の⑫⑬のピラーの矢印（↓↑）は上下からはさまれるピラーを示しています。

ピラー①から⑪までは，自機を最上，最下段の位置へ動かせば楽に通過できますが，最後の⑫⑬は上下からはさまれるため，ちょっとやっかいです。このピラーは，遠くで見ると2本とも同じよう上下から閉じていますが，接近するとかなりのズレがあるので注意が必要です。

《第7図》ピラーの配置





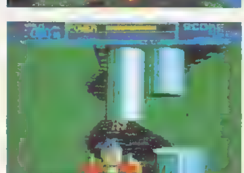
◀〈写真2―4〉ピラー①，②上空で戦闘中



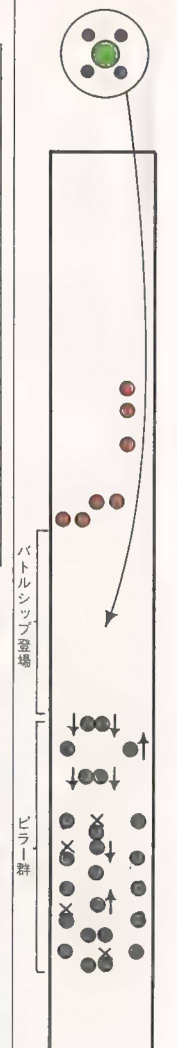
◀〈写真2―5〉ピラー⑤，⑥の手前



◀〈写真2―6〉ピラー⑩，⑪後方にピラー⑫⑬が見える

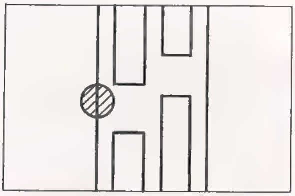


◀〈写真2―7〉やっかいなピラー⑫，⑬



奥の手として，第8図のようにコースアウトしてピラーとまったく関係なしに通過することもできます（サンダーセプターIIではできない）。ただし，スピードが落ちてタイムロスになります。

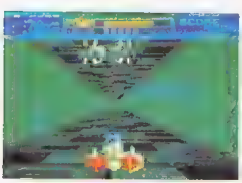
《第8図》これが奥の手，コース・アウト！



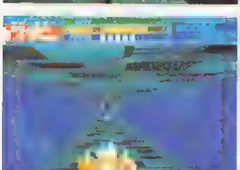
空中戦

ピラー群を抜けるとCLAY1，CLAY2が各2機ずつ，計4機(赤)が弾を撃ちながら攻撃してきます。

つぎにバトルシップが第9図のようなフォーメーションで迫ってきます。このフォーメーションは，中央三つの砲塔（OMAKE1）が倒しやすいため，比較的楽なバトルです。



◀〈写真2−8〉CLAY1とCLAY2の攻撃



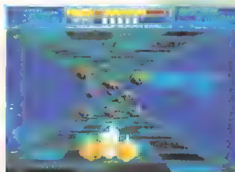
◀〈写真2−9〉バトルシップとの戦闘

《第9図》バトルシップのフォーメーション



メテオ・トラップ

バトルシップ戦のあと，メテオ群が4層にわたって配置されています。層といっても平面にベッタリではなく，メテオ間にだいぶすき間があるので，広いところをねらって通過しましょう。







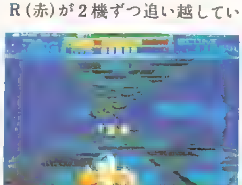
◀〈写真2−10〜2−12〉メテオ・トラップのようす

TULLET群

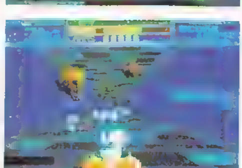
つづいてTULLET群の出現です。第10図の配置図のように赤だけでなく，緑のTULLETも3機登場します(15, 18, 19のTULLET)。かなり密集しているため，ザッパーの連射だけで全滅させるのは困難なのでナパーム・ボムも使いましょう。

なお，上空にはメテオが点在していますが，攻撃には関係ありません。

TULLET地帯が終わると，後方からBOSS(赤)，PURSUITER(赤)が2機ずつ追い越していきます。

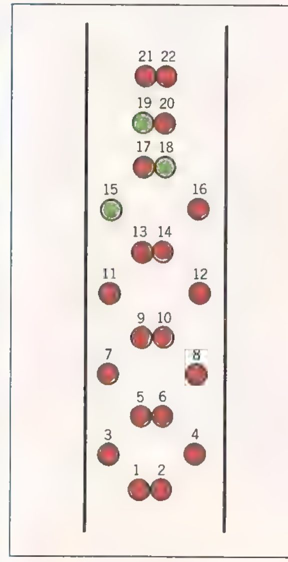


◀〈写真2−13〉TULLET群の入口から①、②を見る



◀〈写真2−14〉⑬、⑭の位置からザッパーを発射

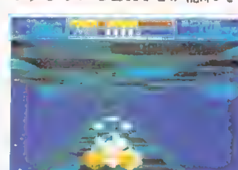
《第10図》TULLET群の配置



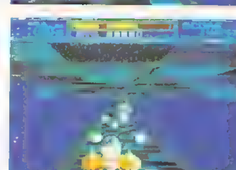
ピラーとCLAYの空中戦

ここのピラーは動かないものがほとんどですが，ピラーのかげにCLAY1(赤)が4機とCLAY2(赤)が1機隠れています。

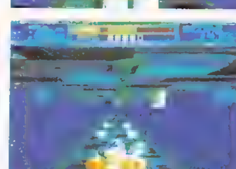
第11図の配置図で，⑨と⑮が動くピラーです。また，ピラー①②，⑦，⑪，⑬のうしろにCLAY1が，ピラー⑯のうしろにCLAY2が隠れています。



◀〈写真2−15〉ピラー群入口



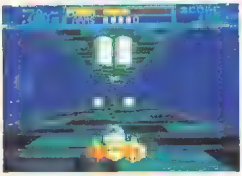
◀〈写真2−16〉ピラー⑤、⑥付近でCLAY1が出現



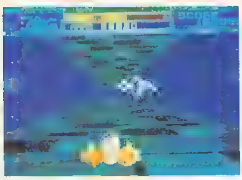
◀〈写真2−17〉ピラー⑨を通過



◀〈写真2—18〉ピラー⑮を通過しCLAY2が出現

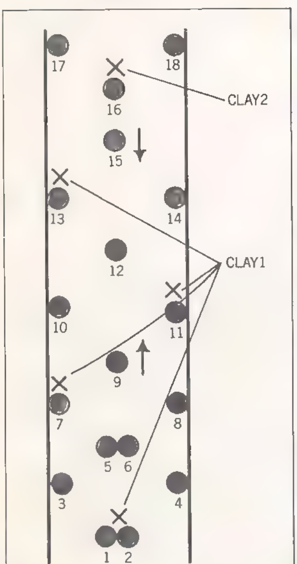


◀〈写真2—19〉4本ピラー（第12図）

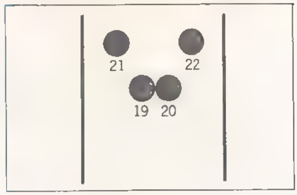


◀〈写真2—20〉BOSS登場！早目に処理を！

《第11図》ピラーの配置。Xは CLAY1，2の位置を示す



《第12図》4本ピラーの配置



ここを通過してしばらくすると第12図のようにピラーが4本待ちかまえています。このピラー群の⑲⑳を通過した際，BOSS（紫）が後方より1〜2機出現します。このBOSSを早めに撃破しないと，すぐにバトルシップが出現します。

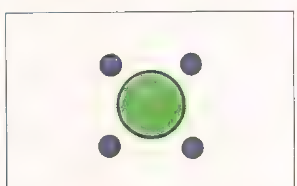
バトルシップ出現

ここのバトルシップは，DEFENDER(緑)を核とし，OMAKE(紫)4機を伴ったフォーメーションです（第13図）。



◀〈写真2—21〉バトルシップ！

《第13図》バトルシップのフォーメーション



メテオ地帯

バトルシップを倒したあと，メテオ地帯がひらけてきます。今までのようにメテオは，フォーメーションを組んでいないため，地形に慣れるまではやっかいなしろものです。

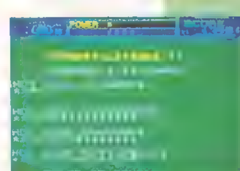
また，それに加えて途中からMETEOR　MINEが出現し，緑色の弾を撃ってきます。けっこうこれが，よく命中するので，高度なテクニックが要求されます。腕に自信のある人は，ここをなるべく直線的に飛行しましょう。



◀〈写真2—22〉こんどはメテオ地帯だ



◀〈写真2—23〜2—25〉メテオ地帯をぬけるとゴール



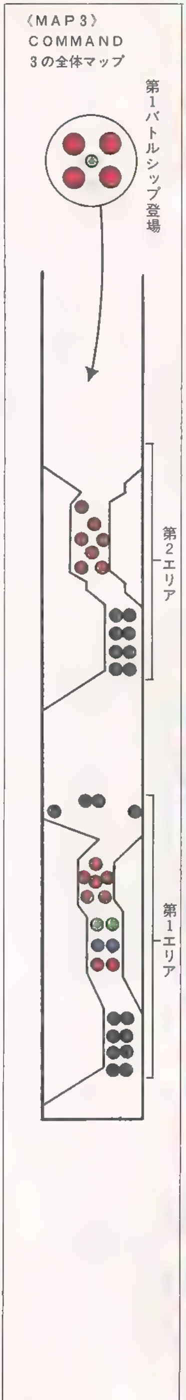
◀〈写真2—26〉おめでとう！さあ！つぎのコマンドだ！

COMMAND 3

ここからぐっとむずかしくなってきます。今までの1面や2面などにくらべて数段のちがいです。

何しろピラーの間が狭く，万が一にもぶつかろうものなら，そのあと連続してやられます。また，メテオ地帯がかなり多くなっています。

最短コースで289,000ptsが究極スコアです。





◀《写真3—1》COMMAND3のスタート画面

第1エリア

コマンド3をスタートすると，すぐピラー群があります。つづいてTULLET群，メテオ地帯，そして再びピラー群となります。

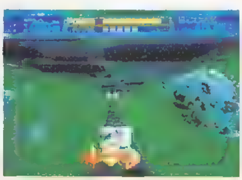
この第1エリアのハイパー・ウェイの幅が狭く，自機のコントロールを慎重にしなければなりません。

まず，最初のピラー群（第14図）は，横2本ずつの計8本が設置されていて，どの列のピラーも上下からはさむように動きます。

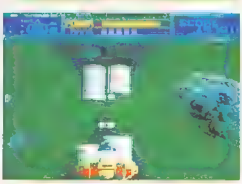
ピラー⑤⑥以降は，ウェイがとくに狭くなっているので注意が必要です。

このピラー群を抜けると，TULLETが，赤2機，紫2機，緑2機の順で並んでいます。

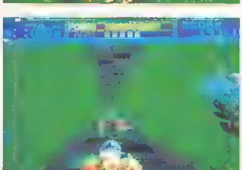
細い道はまだ続き，しかも，つぎのメテオ地帯では，メテオが自機に向かって飛んできます。



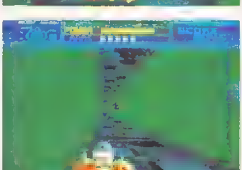
◀《写真3—2》ピラー①と②



◀《写真3—3》ピラー⑤、⑥

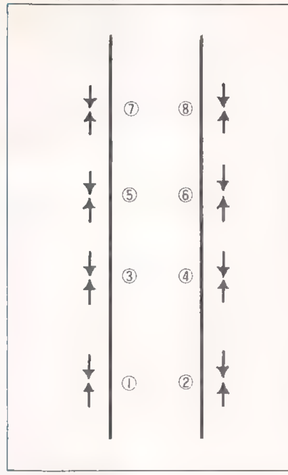


◀《写真3—4》ピラーをぬけるとTULLETだ

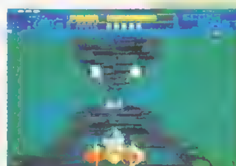


◀《写真3—5》メテオはサンダーセプターにせまる

《第14図》ピラーの配置図



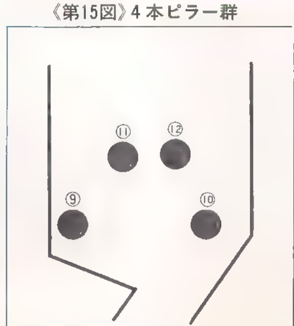
メテオ地帯を抜けると広いハイパー・ウェイにもどり，4本のピラー群があります（第15図）。ピラー⑪⑫のうしろからは，紫色のCLAY1，2が2機ずつ出現します。

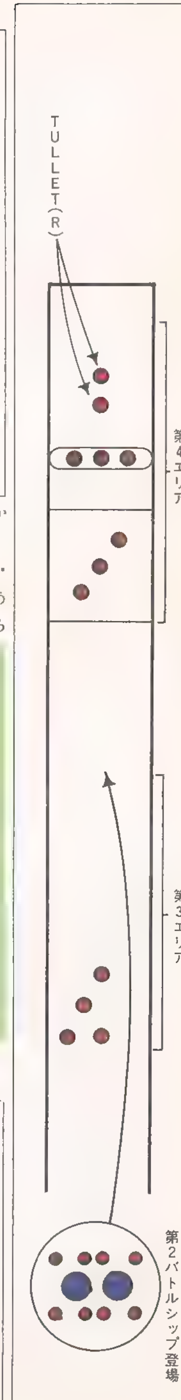




◀《写真3—6、3—7》ピラー⑪⑫の後ろからCLAYが2機出現

《第15図》4本ピラー群



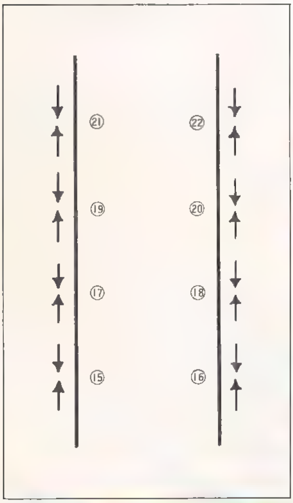


第2エリア

再びハイパー・ウェイが狭くなり，2本ずつ4列のピラーがあります（第16図）。最初の⑮⑯のみ，左右のすき間がちがい，あとの2本ずつは同時に上下からはさんできます。

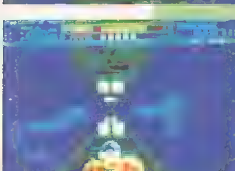
どこかで一度ぶつかると，その後のピラーはすべて閉じてしまい，必ずぶつかることになってしまいます。ゆっくり走った場合も同じなので，一気に抜けましょう。

《第16図》4群のピラーは矢印の動きを示す

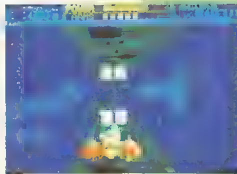






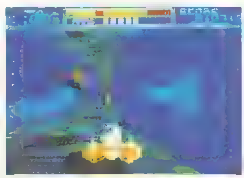


◀これがピラー4群の動きだ！

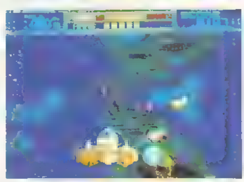


うまくピラー群を抜けると，ハイパー・ウェイは左にまがりメテオ地帯に入ります。このメテオに，赤いMETEOR MINEが2機隠れています。

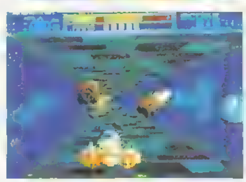
ここを抜けると，またハイパー・ウェイが広くなりますが，メテオ地帯はまだ続きます。しばらくして，再びMETEOR MINE(赤)がメテオのかげから2機出現します。



▶ピラー群をぬけると左にカーブ！



◀メテオ群にMETEOR MINEが2機いる



◀再びMETEOR MINEが出現する

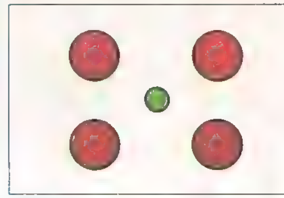
第1バトルシップ登場！

メテオ群を抜けるとOMAKE1(緑)を伴ったSTOPPER(赤)4機のフォーメーションを組んだバトルシップが出現します(第17図)。



◀バトルシップ登場

《第17図》バトルシップのフォーメーション

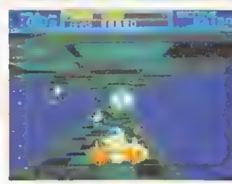


第3エリア

ここからまた，しばらくメテオ地帯が続きます。ここでは，後方からRUNNER(緑)3機，SIDE WINDER(緑)2機，PURSUITER(紫)3機が登場します。すばやくRUNNERを倒さないと，あとのSIDE WINDERとPURSUITERが出現しなかったり，数が少ない場合があります。また，RUNNERの3機目を倒したとき，メテオにぶつかると，METEOR MINEが3機出現する場合もあります。



◀メテオ群に入る



◀後方からの攻撃にも注意！

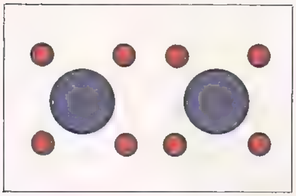
第2バトルシップ登場！

長いメテオ地帯を抜けると，OMAKE2(赤)を4機ともなったDEFENDER(紫)が2機編隊で登場します。フォーメーションは，第18図に示します。



◀バトルシップを攻撃

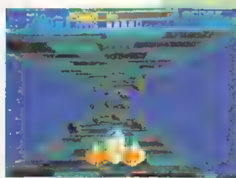
《第18図》バトルシップの
フォーメーション



第4エリア

またまたメテオ地帯です。バラバラに点在しているように見えますが，ある規則をもって存在していて，何か所か抜け道があります。自機をハイパー・ウェイの中央から下側でうまくよけてください。

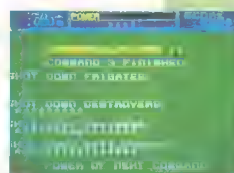
このメデオ群を通過すると，あとはTULLET(赤)2機だけです。これを破壊すれば，全コマンドの中継点も近い！






◀メテオ群をクリアできるコースを見つけよう！





◀ごくろうさまでした！

COMMAND 4

さあ！最後のコマンドです。これで無事にたどり着くことができるかどうかは，君の腕次第。幸運を祈る！とのメッセージ。最後のウェイはTERAです。

とにかく，この面の全体マップを見ればわかるように，TULLETのあらし。ピラーの鬼のようなトラップ。こちらに向かってくるメテオなど，サンダーセプターの最高にむずかしい面です。これを全部倒そうものなら，まさしくMASTERの中のMASTERです。

むずかしいキャラクターを総動員させた面に仕上っています。

また，最後の4連続DEFENDERは，たとえ1個の砲台を取り逃がしても，つぎのDEFENDERと連結し，倒すことができません。

こうなっては，スピードはおそくなって，パニック！ゴールにはたどり着けません。



◀COMMAND 4のスタート画面

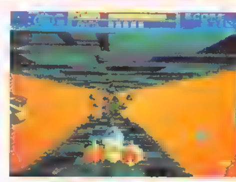
ザコとメテオ群

フォーメーションA(紫)の3機編隊が2組が上下，そしてフォーメーションB(紫)の3機編隊が左右2組の計12機が最終バトルを告げます。

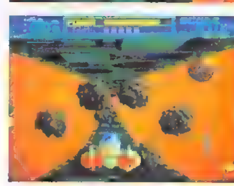
これを無事倒してもメテオ群が迫ってきます。このメテオ地帯は，ハイパー・ウェイが細く，サンダーセプターめがけてメテオが突進してきます。



◀最終COMMANDのスタートはフォーメーション群だ



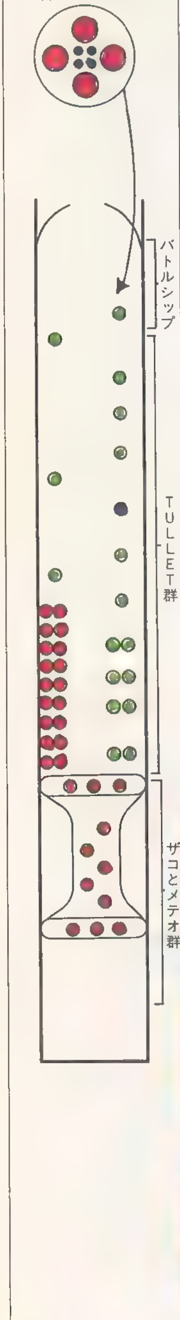
◀続いてメテオ群！



◀メテオをぬけて，またメテオ！



《MAP 4》
COMMAND 4の全体マップ

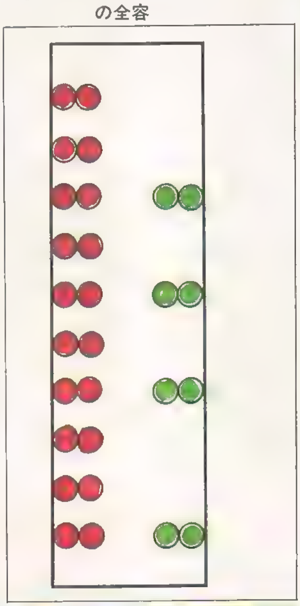


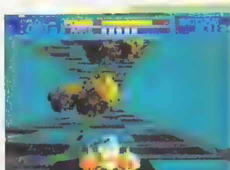
TULLET群

メテオ地帯を抜けると地獄のTULLET群へ突入します。

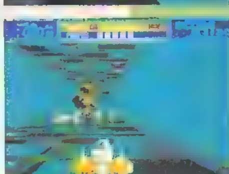
前半は左側に赤のTULLETが2個ずつ10列に，右側に緑のTULLETが2個ずつ4列に並ぶというものすごい数です。ここはナパーム・ボムを効果的に使いましょう（第19図）。

《第19図》TULLET群（PART 1）の全容





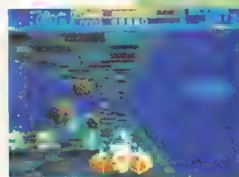
◀メテオ群をぬけ



◀いよいよTULLET出現！







また，中央部にはメテオがあって，サンダーセプターが左やあるいは右側に進路を変更しようものなら，すぐにぶつかってしまうよう配置されています。

後半のメテオ群は，TULLETの位置，出現するMETEOR MINEの位置を把握しておかないとたいへんです。

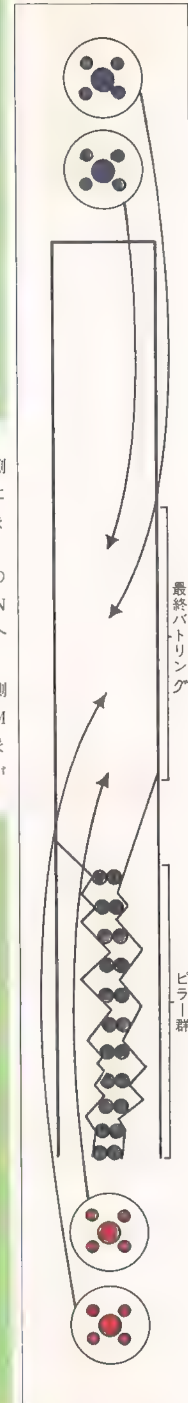
TULLETは，左側に3機，右側に7機配置されています。中盤からMETEOR MINEが登場してきますが，プレイのたびに出現機数がちがいます。

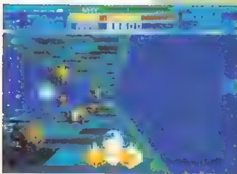


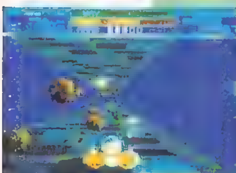


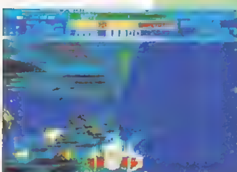


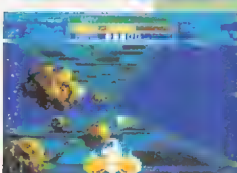
◀右の7機のTULLETを中心に順に撮影したもの



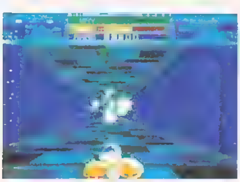






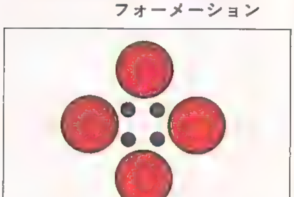


バトルシップ



◀バトルシップ出現

《第20図》バトルシップの
フォーメーション



過激なTULLET，メテオ群を抜けるとすぐにバトルシップが出現します。フォーメーションは4機STOPPER(赤)＋OMAKE(紫)です（第20図)。

このバトルシップを倒すのに時間がかかると，自機のスピードが落ちてピラーに激突してしまいます。

ピラー群

バトルシップを倒すと，2本ずつ11列にわたるピラーが，狭いハイパー・ウェイをふさいでいきます。狭くてただでさえむずかしいのに，ハイパー・ウェイが左右にうねっているため，さらにむずかしくなっています。

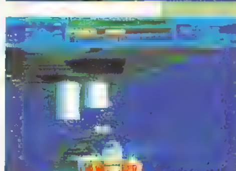


◀11群もあるピラー

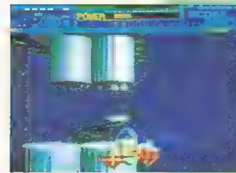




















最終バトリング

最後のピラーをくぐり抜けると，前方から3機のCLAY1(紫)と後方から4機のPURSUITER(紫)が出現し，最終バトリングの開始を告げます。

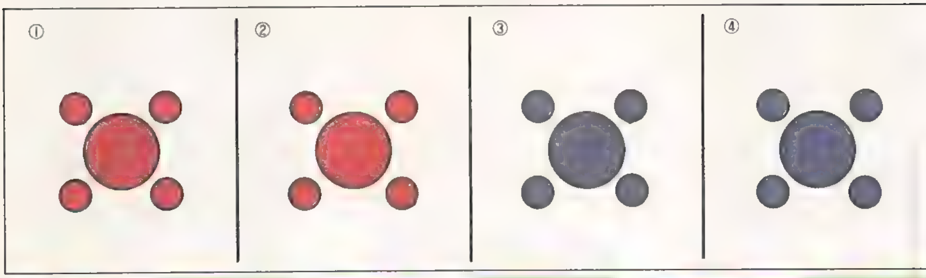
このあと，4機のOMAKEを伴ったDEFENDERが4連続で攻撃してきます（フォーメーションは第21―1～21―4図)。

もしもDEFENDERを護衛する砲塔を倒せないと，つぎのフォーメーションと連結し，さらに4機の砲塔が増えて倒しにくくなります。そうなるとバトリングはもうどろ沼！

みごと最後のDEFENDERを倒しても，エネルギーが少なければゴー

ルできません。なにしろ敵がまったくいないハイパー・ウェイが，まだまだ続くのですから……。

《第21図》バトルシップ(ディフェンダー)の4連続フォーメーション

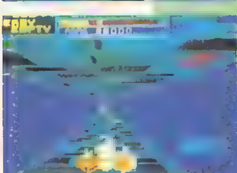


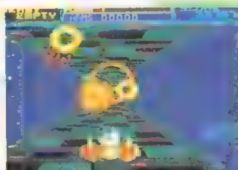


◀最終バトリング開始！









◀最終のディフェンダーを攻撃



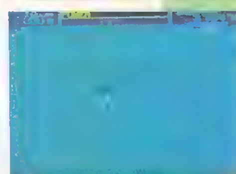
◀ゴールへの道

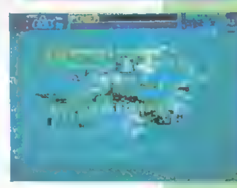
全コマンド・クリア！

そして感激のゴールをすると，あのサンダーセプターIIと同じ最終面クリア・ミュージックが4チャンネルで鳴りひびきま………!?と，途中でなぜか普通の面クリア・ミュージックに変わってしまうのです。



◀感激のゴール

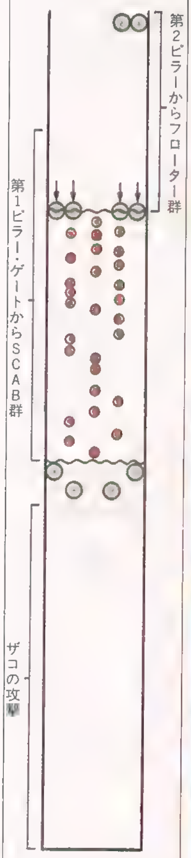




◀やったーッ！ゲーム・クリア！

COMMAND別攻略インフォメーション

〈MAP 5〉
IIのCOMMAND
1の全体マップ



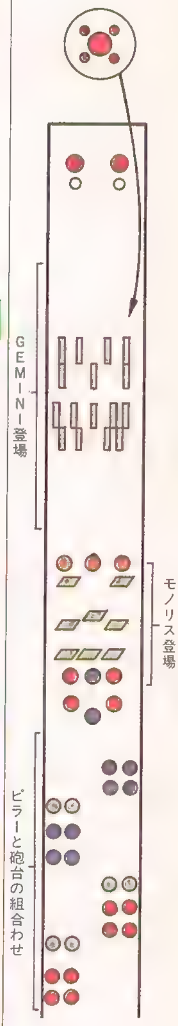
サンダーセプターIにくらべると1面だからと言っても，けっしてやさしいわけではありません。

とは言っても1クリアがむずかしいわけではなく，エネルギーは十分すぎるほどあるし，万が一それでも足りないときは，ホワイト・サンダーセプターがエネルギー・カプセルを届けてくれるのです。

つまり，1面ぐらいはだれでもクリアさせようという開発者の配りょすら感じられる面です。

面構成的に見ると，モノリス，ロッド，スパークなど，立体的なフィールドを意識した障害物が配置されていたり，フロッグ，ジェミニなどの，アッとおどろく新発想のキャラクターがドカドカ登場してきます。

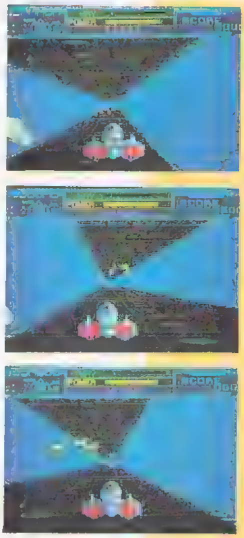

◀サンダーセプターIIのタイトル



COMMAND 1

CADETの前半です。はたしてこれから先，無事に任務をはたせるでしょうか。ゲームはまだはじまったばかりなのです。

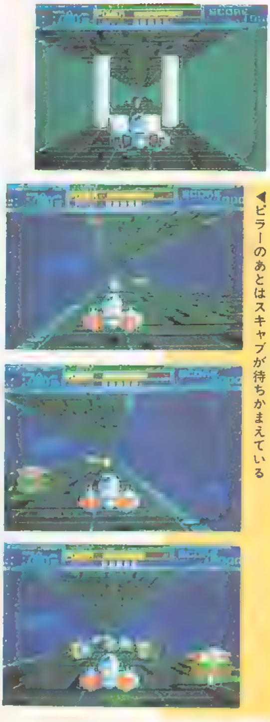
ザコの攻撃


◀ザコがまず，せまってくる

ザコが最初のピラーまで6編隊もサンダーセプターをおそってきます。

まずGREEN HORN(赤)が5機。2番手はまたもやGREEN HORN(赤)が5機，そして，SIMPLETON(赤)が5機，つづいてGREEN HORN(赤)の5機が2編隊，さらにSIMPLETON(赤)の4機が2編隊の計28機が順に攻撃をしかけてきます。

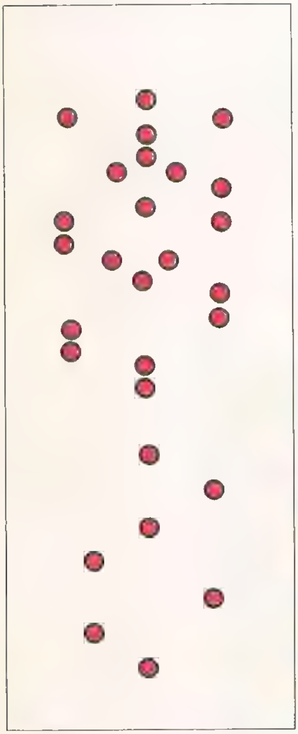
第1ピラー・ゲートからSCAB群


◀ピラーのあとはスキャブが待ちかまえている

ザコを倒すとピラーが待ちかまえています。ピラーには，何やら見なれない青っぽいものが1本波を打ちながら光っています。これがスパークで，一つの線上を動き，バリケードの役をしています。さらに，同位置に2個存在しています。

ピラーを越すとTULLET（SCAB）が28個も待ちかまえています（すべて赤）。第22図がTULLETの配置です。

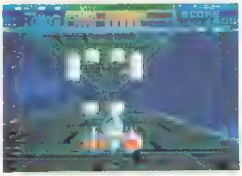
《第22図》スキャブのフォーメーション



第2ピラー・ゲートからフローター群

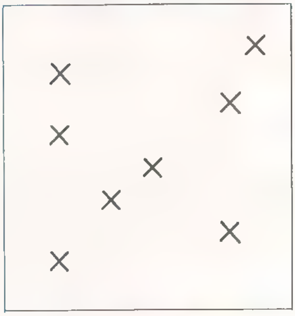
ゲームプレイ中は，ピラーの後ろに2本のSPARKが見えますが，実際には青色の波1本につき2個のSPARKがあることになります。

ピラーを越すと，新キャラクターの空中浮遊砲台フローターが8個(赤)あります。このキャラのおかげでプレイヤーには，立体的な攻撃が要求されます。フローターのレイアウトは第23図のとおりです。



◀待ちかまえるピラー

《第23図》フローターの配置



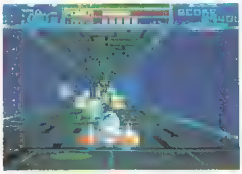
ピラーと砲台の組み合わせ



◀ピラー、SCAB、FLOATERの組み合わせエリアだ！

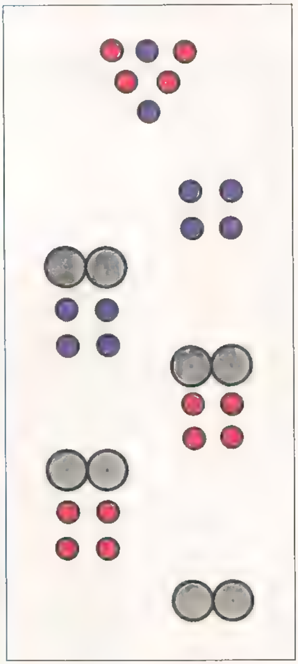
しばらくはピラー，SCAB，FLOATERの組み合わせのフォーメーションとなります。場所は全体マップ第24図と見くらべてください。左右に動きながら攻撃するのがよい方法です。

そして，つぎにSCAB，FLOATERの組み合わせとなります。



◀SCAB＋FLOATERをかわせ！

《第24図》ピラーと砲台の位置



モノリス登場！

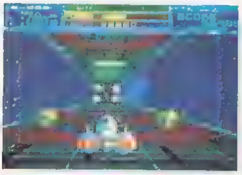


◀おーっとモノリスだ！

いよいよ今ゲームで初登場するのがモノリスです。まず3枚あらわれ，つぎのバキュラ（おっとちがった。モノリスだ）3枚のうち左，右各1枚の下

から，PREMIUMが1個ずつ計2個出現してきます。

通過後は，モノリスとメテオの複合トラップになります。



◀ゲッ、PREMIUMが出現



◀モノリス＋メテオのトラップだ

GEMINI登場

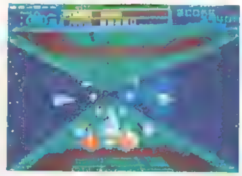
つぎはGEMINIが10個待ちかまえています。このGEMINIはこちらが何かの攻撃をするとPREMIUM 2個に変化するので注意が必要です。



◀GEMINIは攻撃するとPREMIUM2個に変化する

ロッド登場

今回初登場のロッド。なかなか3Dの迫力を感じさせてくれます。残念ながら写真では表現できません。





◀ロッド登場。迫力あるねー

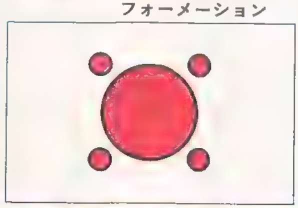
バトルシップ出現

モノリスを通過すると，初のバトルシップのゴモラ(赤)1機とOMAKE 1(赤)が4機登場します。すべてREDなのでクリアは楽。



◀バトルシップ。まずは小手しらべ

《第25図》バトルシップのフォーメーション



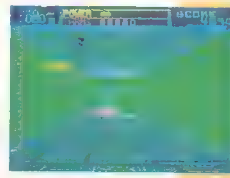
COMMAND 1の最終バトリング(フロッグ登場)

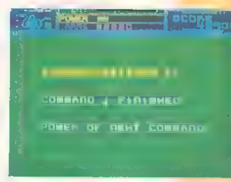
最後にフロッグ2機とスキャブ2個を相手にしなくてはなりません。フロッグは分裂するとなかなかやっかいだが得点はあがるぞ！



◀フロッグは分裂するので注意。どんな色でも500ptsだ

クリアするとクリア・メッセージがでます。





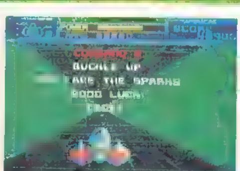
◀ついにクリア！コマンド1終了

COMMAND 2

このコマンドの特徴は，2か所に分岐点のあることがあげられます。しかも2番目の分岐点には，白い「ハイパーウェイ」が左側に設けられています。「ハイパーウェイ」は通常のウェイよりも早く目的地につくことができます。

また，親切にも分岐点の手前には，「Y」表示がされています。

ここでは，はじめてバリア・カプセルをなげてくれる白いサンダーセプターも登場します。バリア装着時にモノリスに体当たりすると30ptsずつ入ります。



◀CADETの後半です。エネルギーは少ないがハリキッテ行こう！

ザコ(?)登場

ザコといっても紫色のボスが(GALE)10機ボーリングのピンのような配置でするどく弾を撃ちながらせめてきます。

つ，強い！　全滅させるのはホントにつらい！



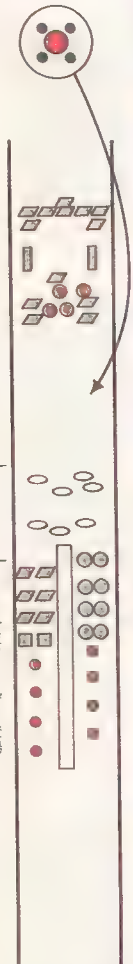
◀このザコは強力だ!!

分岐された左右のWAY

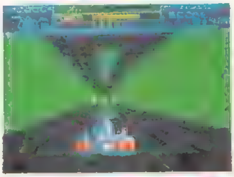
しばらくすると分岐点があります。地面と天井にY表示がされ，左の道は，高得点が約束されています。

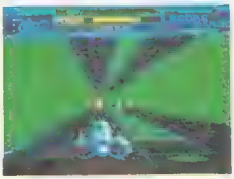
全体マップを見ておわかりのように左にはフローターとモノリス及びプレミアム。

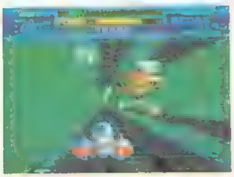
〈MAP 6〉
サンダーセプターIIのCOMMAND 2の全体マップ



右に行くと，スキャブとピラーが配置されています。


◀地面と天井にYの字が表示されていることに注目

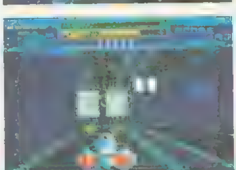

◀道が二つに分かれるぞ


◀左を選んだ。フローターは空中から攻撃する


◀右にはスキャブが配置され，モノリスがせまる


◀分岐中の画面



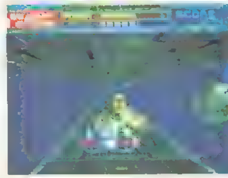

◀モノリスからプレミアム出現

空から敵キャラが…そしてバトルシップ出現！

もとの道にもどると穴から3機ずつ2回ソーサーが攻撃してきます。

そして，すぐにバトルシップ出現です。ゴモラ(赤)×1機，オマケ2(紫)×4機という構成です。


◀いきなり登場するソーサー

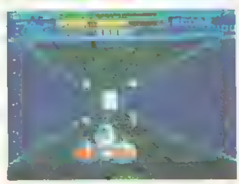

◀バトルシップ出現

障害物の連続トラップ

このあとしばらく障害物のトラップが続きます。岩（メテオ）4個＋モノリス4枚です。つぎはモノリス1枚とロッド4枚をよけます。

つぎに現れるのがモノリス8枚です

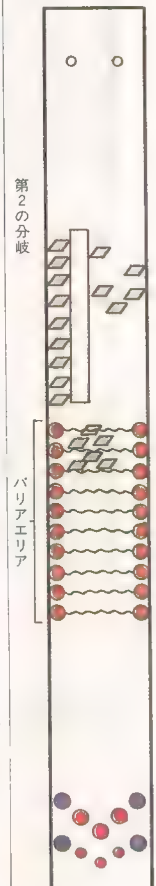

◀障害物のトラップ


◀モノリス＋ロッドだ！

が，左右のモノリスからプレミアムが(3個×2)出現します。もしも，モノリスを左1枚こわすとプレミアムの数も一つ減ります。




◀左右のモノリスからはプレミアムが出現する



そして，メテオ3個とモノリス4枚でこのトラップは終了です。



◀これをクリアすればトラップ終了

静止する敵の攻撃

トラップが終わるとフローターが5個(赤3，紫2)出現，そしてスキャブが5個(赤3，紫2)の計10個ががっちりここを守っています。

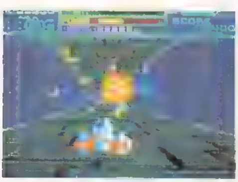


◀フローターが5個出現



◀続いてスキャブが！

その後方には，ジェミニが6個あります。その後，後方よりGALE(紫)が4機とチェイサー(赤)が4機攻めてきます。



◀ジェミニは攻撃を加えると分裂する



◀後方から空中物出現！

バリアエリア

続いてバリア(スパーク)の地帯に入ります。スパークは10本の線上を，各線ごとに2個ずつ計20個のスパークが走っています。

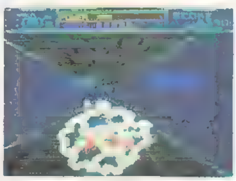
後半になると白いサンダーセプター



◀スパークに引っかからないように！



◀白いサンダーセプターが出現



◀バリア・カプセルを装着！

が出現します。これの投げるバリア・カプセルを受け取るとバリアが機全体にはられます。

天井と地上に8と描いてあるのは，あと8ゲージでゴールですよという意味です。

第2の分岐点

左へ行くとハイパーウェイ，右は通常の道です。早く目的地に着きたい一心で，ここでは左の道を選びましょう。左の道は，モノリスが9枚，右はメテオ，ファイヤー，モノリスの複合なので右のほうがクリアはむずかしくなっています。



◀バリアをつけて左のハイパー・ウェイを選ぶ

CAMMAND 2 中継地点近し！

通常の広いウェイにもどると後方からソーサー(紫)が4機出現します。この直後にフロッグが登場し，コマンド2が終了します。



◀下の数字は2。中継点はすぐそこだ！



◀いやなフロッグ登場



◀おつかれ～

COMMAND 3

この面の後半のフローターは，旧4面のTULLETを思わせます。全滅はかなりきびしい！

このコマンドでもFIREは出現しますが，前面(コマンド2)でFIREをさけた人も，今回は絶対に通らなくてはいけません。しかも，敵の攻撃の中をです！

ジェミニも登場します。コマンド1～3の3回ともジェミニを全滅できる人はまずいないでしょう。



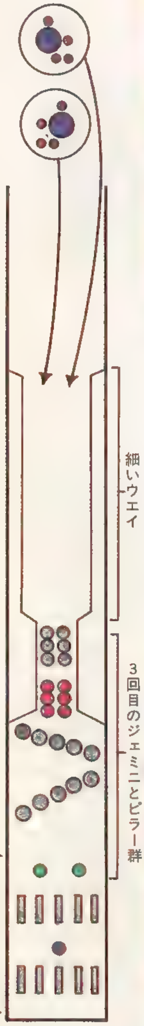
◀さあコマンドもいよいよ中盤

ロッドの2フォーメーション

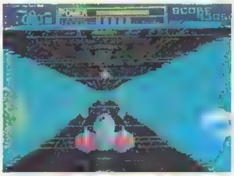
最初から，ロッドがひし形のフォーメーションを組んできます。中央には上下に2個のフローター(紫)が向こうがわに配置されています。

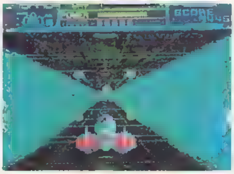
つぎにハート形(これはWORLD3 STEP1のフォーメーションだな！おっと，ちがったゲームか。知るわけ

《MAP 7》
IIのCOMMAND
3の全体マップ



ないな…）向こうにはやはりフロータ一（緑）が2個左右に見えます。


◀まず1番目のロッド

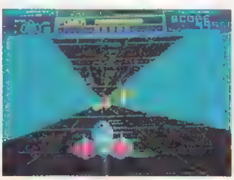

◀2番目のロッド

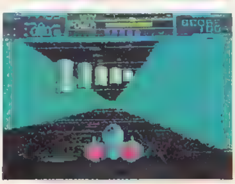
3回目のジェミニそしてピラー群

ジェミニが9個あります。分裂すると18個となります。ジェミニは，分裂後の体当たりに注意しましょう。

ジェミニを無事に通過するとピラーが2回待ちかまえています。5本ずつ鉄きんのようにならんでいます。

1回目は右下に，2回目は左上に回避しましょう。あぶないと思ったらナパーム弾を使いましょう。今度のナパーム弾は何にでも使えます。たとえピラーですらOKです。

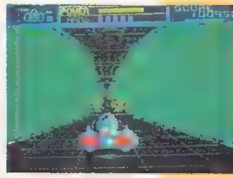

◀ジェミニが分裂する

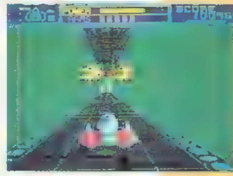


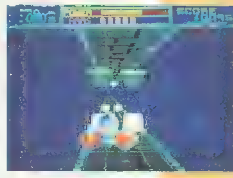

◀思わず美しい！と見とれてしまうピラー

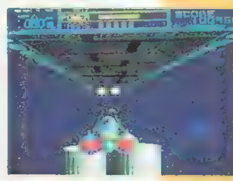
細いウェイの敵たち

細い道に入ります。まず，フロータ一（赤）×6個（2個ずつ3列に），そして中央にモノリス4枚。つぎにピラーが2本×3組です。

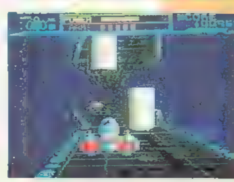










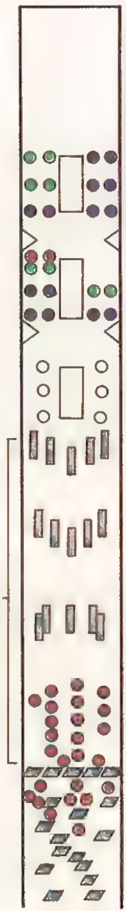

◀細いウェイの敵や障害物

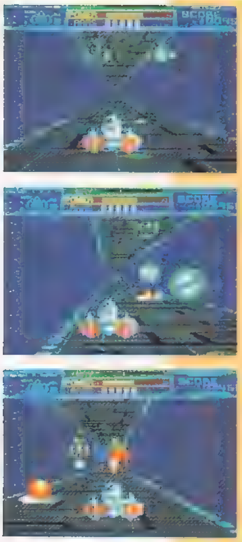
FIREとの複合攻撃

ピラーを抜けるとそこはFIREと穴から出現する空中物キャラクターの出現です。穴からは3回にわたって2機ずつ出現し，

①ソーサー×2機（紫）
②ソーサーとパラボラ各1機（紫）
③パラボラ×2機（赤）

です。





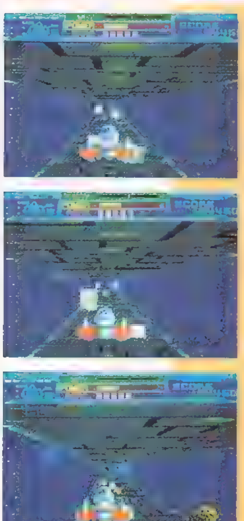
◀空中物が穴から3回出現します

道がさらに細くなりはじめたころ，バトルシップの登場です。砲台（回転する）がねらいにくいですね。



◀バトルシップの登場

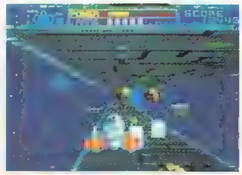
障害物とフェイク



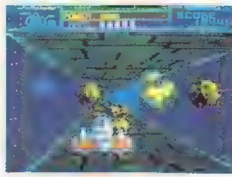
◀モノリス。メテオ群が行く手をはばみます

モノリス，メテオ群をスイスイとかわします。

モノリスが5枚ある地点以降，フェイクがひんぱんに出現します。



◀モノリスの5枚地点

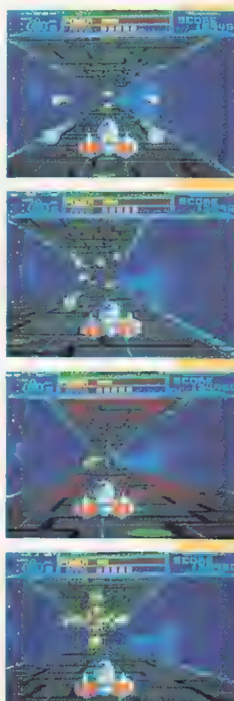


◀フェイクがメテオから出現します

ロッド＆ザコ

この地帯を抜けると，ロッドとザコの複合攻撃です。

最後は，ロッドとシンプレトン（青）2×2機＋グリーンホーン（赤）2×2機の複合攻撃です。



◀ロッドとザコとの混合攻撃だ

鬼のフローター

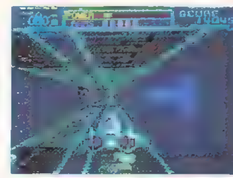
このロッドとザコの複合攻撃が終わると，いよいよ鬼の3連続分岐です。この分岐には，大量のフローターが狭い場所にぎっしりと，しかも緑あるいは紫色で強そうです。

第一分岐点を右へ走行すると，最後のフローターの後方にはメテオが1個かくれているので要注意。

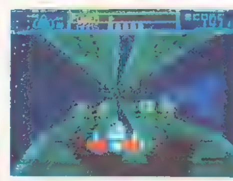
第2分岐点の入口を入ると，フローターが大量出現します。

左へ行くと最後にメテオが2個かくれています。

第3分岐点ですが，入口はせばまっています。



◀第1分岐点



◀第2分岐点

右へ行くと，メテオが最後に2個出現します。

第3分岐点の手前です。入口は狭いぞ。



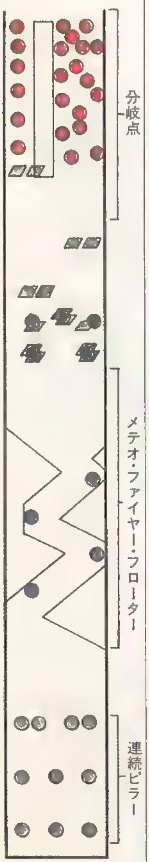
◀第3分岐点の手前です。入口は狭いぞ

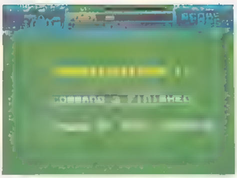
バトル・シップ登場



◀バトルシップ登場！

《MAP 8》
サンダーセプター
IIのCOMMAND
4の全体マップ




◀これでコマンド3が終了です

いよいよバトル・シップ登場です。
もう中継点も近いです。あっ，中継点につきました。

COMMAND 4

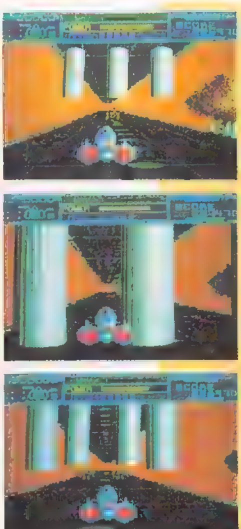
このコマンドはさすがに後半の面だけあってたいへんむずかしい面です。

最初からピラーのすきま1本分の間を3回も通らなければならず，プレイヤーのコントロール技術が要求されます。さらに細い道があり，火山地帯（FIRE）もありますし，モノリスから出現するプレミアムもあります。

あと忘れてはいけないのは，緑色の弾を鬼のようにだすブロード・キャスターがいることです！　これだけ緑色の弾を撃たされて，まったく得点にならないとはツライゾ！


◀いよいよLIEUTENANTの後半だ！

3連続ピラー


◀ピラーの動きを示す写真を3枚、順にならべます

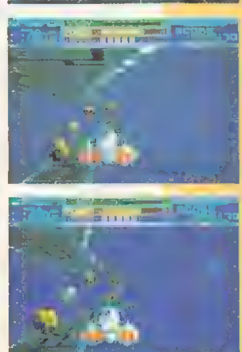
ピラーを3群通らなければいけません。すき間は自機1機分だけです。そして，穴から空中物が（1，1，2）の計4機登場します。無事にピラーを越しても，後方から，ブロード・キャスターが登場してきます（赤2，紫2）。

メテオ，ファイヤー，フローターの複合

曲がりくねった道のブロード・キャスターを追っていると，道はしだいに狭くなってきます。そこでメテオ群＋ファイヤーとフローター（紫×4）の複合攻撃です！　はじめて通った人が何かに必ずぶつかるのがここです。

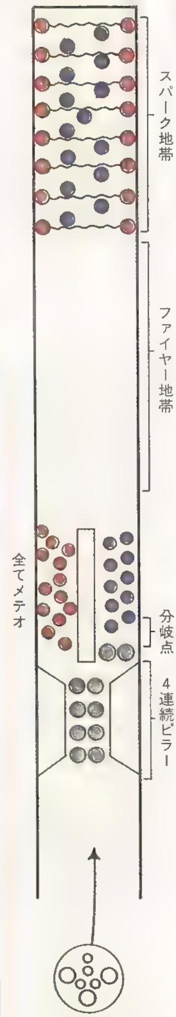

◀ブロード・キャスター出現



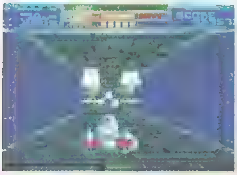

◀まがりくねったむずかしい道だ

モノリスにかくれたフローター

細い道からもとの広さのフィールド



にもどるとモノリス4枚とフローター(紫)×2個が待ちかまえています。
つぎは，モノリス6枚とフローター(紫)×3個です。これらをすべて撃ちに行くには，かなりの勇気が必要。

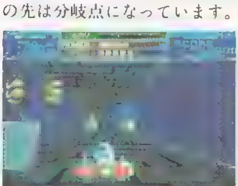



◀モノリスのかげには紫色のフローターがかくれている

モノリス(プレミアム付)と穴から出現する空中物

つぎは，モノリス（4枚）とプレミアム(4機)＋ソーサー(紫)×2機の複合攻撃です。ソーサーは，穴から出現します。

続いてモノリス（4枚）とその後方からプレミアム（4機）＋穴からパラボラ(紫)×2機の複合攻撃があり，その先は分岐点になっています。




◀下からはソーサーが浮きあがり，モノリスからはプレミアムが出現

分岐点1

分岐点では，地面の白いハイパー・ウェイを通過します(左側)。

右へ行くと四つの赤いフローターとメテオが待っています。

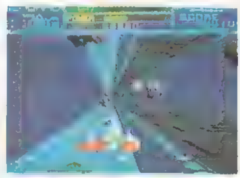
左ではモノリス（4枚）の後方に，プレミアムが4機かくれています。

ハイパー・ウェイは，狭いので，メテオにぶつからないように，コントロール系を小きざみに上下しましょう。右のフローターから撃ってくる弾がしばしばサンダーセプターの走行をじゃまします。

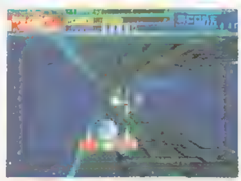


◀ここのモノリスにもプレミアムが出現

分岐点を抜けるとバトルシップ登場です（ソドム(赤)×3機，オマケ1×4機(紫×3，緑×1))。



◀ハイパー・ウェイは高速だ



◀バトルシップ出現。まん中をねらえ

4連続ピラー

広いウェイにでたと思ったとたんにいきなり狭くなり，ピラーを4回通過しなければなりません。



◀4連続ピラーを順に示す



分岐点2

4連続ピラーを抜けるとまた分岐点ですが，ここはひとくせありそうです。右のピラーは全部閉じてしまいますから，右へ行くときは，ナパーム弾を使います。



◀ここの分岐点は右へ行け

そのまま進むとスキャブ(紫2×5)の山！　点数がかせげます。

それにくらべて左の道は，メテオだらけ。ナパーム弾一発が生きました！



◀グワッ！TULLETの山だ！

いよいよ分岐点も終わりですが，何やら向こうのフィールドにはファイヤーがふきあがっています。



◀アッチッチ！火山地帯だぞー

ファイヤー地帯

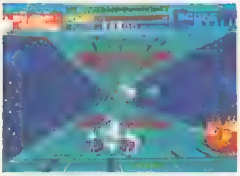
ファイヤーをくぐり抜けながら，後方から出現するチェイサー(緑)4機をかわしましょう。

ホッとしたところにバトルシップの登場です（ゴモラ(紫)×1機，オマケ(緑)×4機)。

まわりの砲台はかたいし，ファイヤーの中なので割とつらいところです。



◀チェイサー出現!



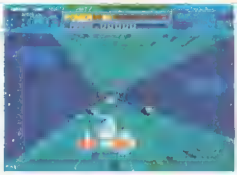
◀バトルシップ出現!

スパーク地帯そして中継点へ

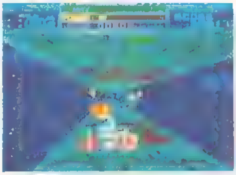
ここからしばらく，メテオ＋スパークが８本（スパーク16個）続きます。その間のフローター(紫)は14個です。

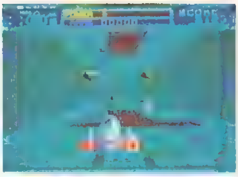
地面の数字も１を示し，ゴールも間近です。

そして，中継点にすいこまれます。勝手にメテオにぶつかりますが，ミスにはなりません(10pts入ります)。



◀スパーク地帯はくぐりぬけろ





◀中継点まで今一歩



◀ここではメテオにぶつかっても平気だよ

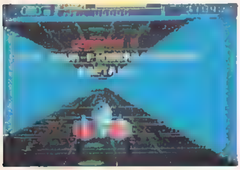


COMMAND 5

このＣＯＭＭＡＮＤは，敵キャラクターよりも障害物の多い面です。さらに，細い道が何回もくねくねまがっていて，ⅠのＣＯＭＭＡＮＤ３を思い出させます。中盤のメテオ地帯では，ⅠのＣＯＭＭＡＮＤ２を少しむずかしくするために，フローターを置いた……という感じですね。

最後のメテオ地帯の手前でバリア・カプセルを受け取ることになるのですが，バリアを受け取ると先が見えにくくなります。しかし，後方からブロード・キャスターがきますし，バリアなしで抜けようとするとメテオと弾のあらしの中を飛行しなければなりません。

このへんもⅠのＣＯＭＭＡＮＤ３のおもかげを残しているようです。さすがはゴールの一歩手前の面といった感じですね。

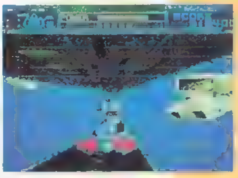


細い道の障害物

いやー，すっごい。いくつもくねくねまがった細い道の中に，11個もトラップがあるのです。

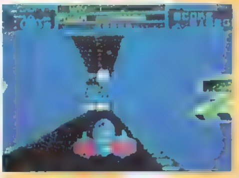
最初の①～③は，トラップ。続いては，ピラーのトラップ④～⑥ですが，３層とも，その下にはＦＩＲＥが待ちかまえています。

つぎがピラーの５連続トラップです(⑦～⑪)。

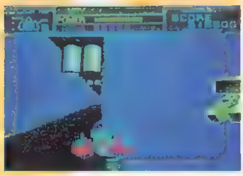


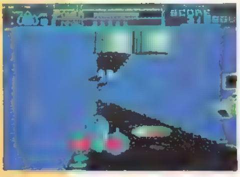
◀モノリスのトラップ群

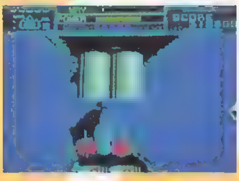


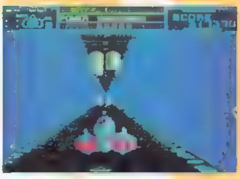


▶トラップ

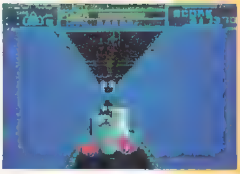




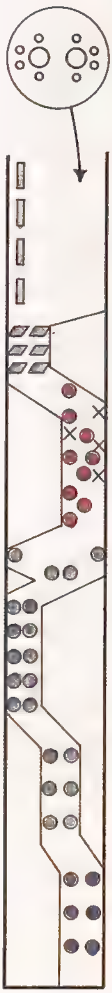


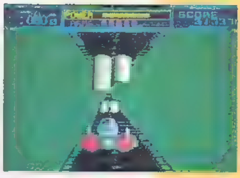


◀ピラーの５連続トラップ

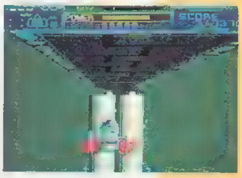


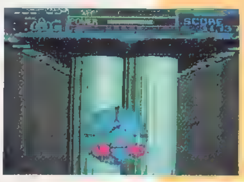
《MAP 9》
いよいよ残すコマンドもわずか。階級はCAPTAINだ











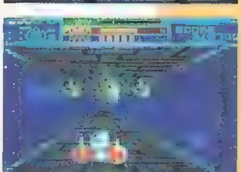
◀ナパーム・ボムでピラーを破壊

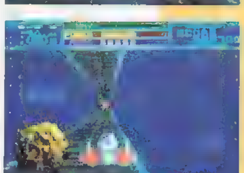
メテオ地帯へ

つぎに広い道に入り，４本のピラーの物かげから紫色の空中物ソーサーが４機出現します。

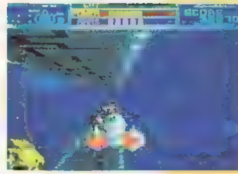


◀このピラーから空中物が出現する





◀細いメテオ地帯を通過



しばらくはメテオが続きます。しかも，４か所からＦＩＲＥが出現してきます。うまくよけるか，上部を通るかは，プレイヤーの判断するところでしょう。

3連続モノリス・トラップ

メテオを抜けると３連続のモノリス・トラップです。ここは素直に最後のモノリスの一つをナパーム弾で撃つのがよいでしょう。



◀モノリスのトラップ





ロッド地帯，そして バトルシップ登場

ここを無事抜けると，ロッド地帯です。ロッドといってもただのロッドではなく，ＦＩＲＥ及び，穴から空中物が出現します（ソーサー(紫)×１機，パラボラ(紫)×２機)。

このトラップを抜けるやいなや，バトルシップが登場します。まったく息の抜けないバトリングです。



◀ロッド地帯からいきなり空中物が出現。手ごわいぞ





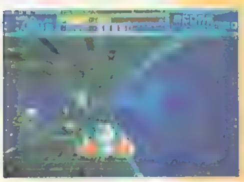


◀バトルシップ登場！

メテオ地帯

しばらく，メテオ地帯となります。ここの地帯で出現するフローター(紫)は全部で九つ。メテオからは例によって，フェイクが登場します。





◀メテオ地帯にフローターが浮かんでいる





バトル・シップ登場

メテオ地帯終了。おつかれさま。と言いたいところですが，息もつかせずに，バトルシップが登場します（ゴモラ(紫)×2機＋オマケ2(赤)×8機）。



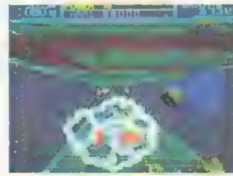
◀バトルシップが再出現

メテオ地帯とブロード・キャスター

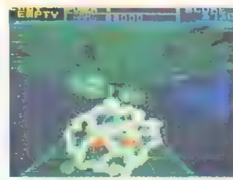
白いサンダーセプターが，つぎのメテオ地帯の手前でバリア・カプセルを補給します。しかし，このバリア，先がまったく見えないじゃないか。

後方からブロード・キャスター(緑)×4機が緑色の弾を撃ちながら，追いこしていきます。もうフィールドは，弾とメテオ，バリアで視界0。

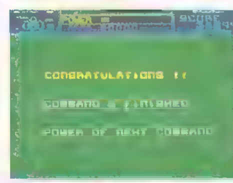




◀バリアをはったが、前が見えないよっ！



◀モーレツ！まわりも見えない！



◀やっとの思いでCOMMAND5終了

COMMAND 6

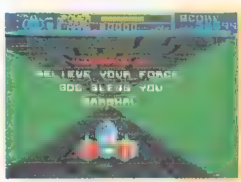
このCOMMANDは，オール・グリーン面と呼ばれるだけあって，ほとんどの敵が緑色で，サンダーセプターの通過を待機しています。かたい上に強い！　並ではありません。さすがに最終面だけのことはあります。

途中のピラー群だけでなく，まさに敵の最終防衛ラインという気がします。

最後のピラー2層は，ナパーム弾の使用なくしては抜けられません。そのあとを待ちかまえるものは…。

そうです。バトルシップです。オール・グリーンでかたい！　あっ，エネルギーが，まさに緊張の一瞬ですね。

ゲーム・クリア時の快感は，まさにやりとげた。そんな気がします。快よいクリア・サインドと共に…。



壮絶な空中バトリング

最初っからメテオ群です。道はいくつか切れていますが，ただの景色だと思ってください。



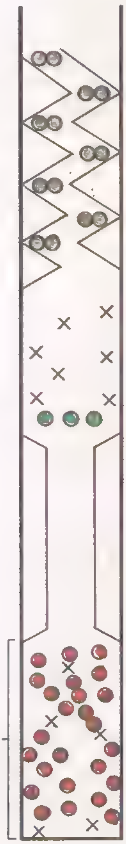
◀メテオ群。何やら地面が切れてるぞ

下からはFIREが。メテオからはフェイクが出現。後方からは，チェイサー(緑)×5機が出現して，行く手をはばみます。このチェイサーの弾がよく自機にするどく当たりますので，小きざみによけなければなりません。

この地帯を抜けると，上にはモノリスが飛んでいます。



《MAP 10》
COMMAND 6の
全体マップ



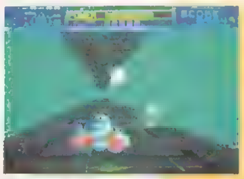
×はファイヤー



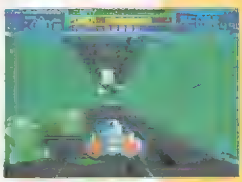
◀細い道に入ります。上にはモノリスが

後方からの地上砲台

ここからはじめてTULLET（スキャブ）が背後から移動しながら攻撃します。このキャラが動くとは…。なお，スキャブ（紫×2，緑×4の計6個）は自機と反対方向に出現します。体当たりにも注意しよう。



◀スキャブが移動中







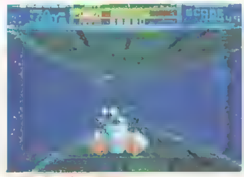
◀フローターが壁を作っている

フローターの壁とFIRE地帯

この細い道を抜けると，フローター7機の出現と同時に道も広くなります。フローターはALL　GREEN！

しばらくFIREが続きます。しかも後方からはブロード･キャスター（紫）×4機が出現。ホバーしながらの緑色の煙膜状の弾を発射し，FIREと共に通り道をふさいでいきます。





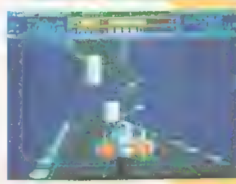
◀ブロード・キャスター登場

7連続ピラー

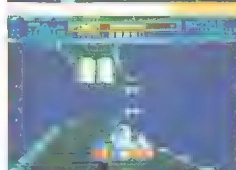
ここからピラーが7層です。7層の順に写真で示します。道がジグザグにまがっていてうごきにくいので注意！

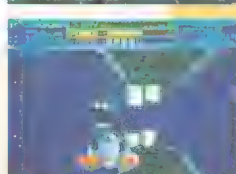
ピラーを抜けたからと言って油断はできません。穴からパラボラ(緑)が3機出現します。



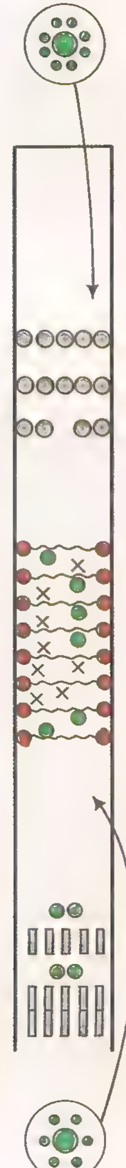


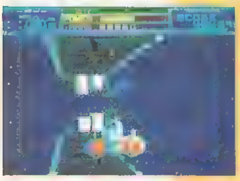


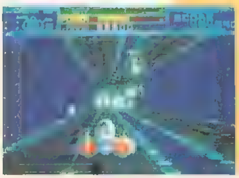




◀ALL ABOUT 7連続ピラー







◀ピラーをぬけてもまだ強い敵が……

ロッド地帯とバトルシップ

ロッドを２層こえます。ロッドの向こうには，フローターが各２個(緑)ずつ計四つ待機しています。

ロッドをこえると地面の穴からソーサー(緑)が２機出現します。





◀ロッドとフローター。中央のフローターを狙え





◀地面の穴からソーサー出現

すぐに後方さらブロード・キャスター(緑)の登場です。早く処理しないとバトルシップがせまる!!

バトルシップもかたそうです。それもそのはずALL　GREENです。ナパーム弾を用いて上手にやっつけましょう（ストッパー(緑)×１機＋オマケ１×６機)。





◀ブロード・キャスターとバトルシップの登場だ

スパーク地帯

ここからスパーク地帯に入ります。

スパークは全部で８本。浮遊しているフローターは６個，ALL　GREENです。ここにはFIREもあがっています。

ここを抜けるとゴールも近い！



◀スパークにひっかからないように。最終電磁バリア地帯だ

後方空中物と最後のとりで

スパーク地帯を抜けると，しばらく何もないと思うやいなや，後方からゲイルとチェイサー(緑)が各２機ずつきます。

これらの空中物を追いながら，向こうにはピラーが見えます。ここは中央しか通れません。

そして，ピラーの２層目と３層目です。この両方はすべて閉じてしまいます。ナパーム弾を使うしか手はありません。３層目のピラーの向こうにはバトルシップが待っています。



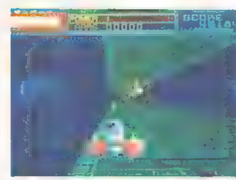


◀このピラーはすべて閉じてしまう。ナパーム・ボムを使うしかない

最後のバトルシップ

か，かたい！　何というかたさだ。このバトルシップ，並じゃない（ディフェンダー(緑)×１＋オマケ(緑)×８)。さすが最後の敵です。

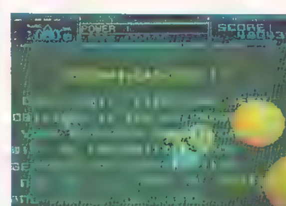
エネルギーも少ない！　急げ！　ジムリッター！



◀かたい！護衛すらかたい



◀エナジー・エンプティ

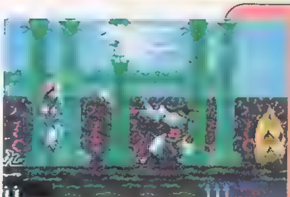


◀サウンドがすごくいい

源平討魔伝

げんぺいとうまでん





とうとうビデオゲームも，ここまできました。今まで表現しにくかった日本の美を忠実に再現していて，またそれだけではなく，ゲーム内容も高度にしあがっています。

ち密なグラフィックと，今まで使用されることのなかった３重スクロールという技法，そして，刻々と変化する空と月など，驚異としか言いようがないほど，すばらしいできばえです。

さらにサウンド面から言えば，まず，今はやりのＦＭ音源を用いて日本の古き音色を再現しており，一度聴いた者をとりこにしてしまうほどです。音の面では，これだけではなく，数多くのボイスを使ってゲームに臨場感を与えています。

発売年月：1987年１月。



ストーリー

平家復讐絵巻

一一九二年、闇は来たれり、闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。

天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぶれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。

安駄婆はいふ。

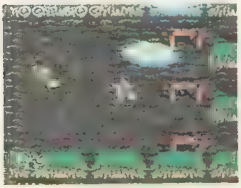
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ……

ゲーム内容

ゲームは，地獄からはじまって，国々へコマを進めて行き，最終的には，源頼朝のいる「鎌倉」へ行って，頼朝を倒します。しかし，頼朝を倒すためには，三種の神器が必要です。国々で集めましょう。

鎌倉へ行くまでには，さまざまな国を通過しなくてはなりません。そこには，魔物や義経，弁慶などがいて，景清の進行を妨げます。

一つの国をクリアするためには，最初に，左から景清が出現し，右へ右へと進み，一番右側にある鳥居をくぐると，その国はクリアとなります。そして，新たに次の国が出現します。



◀どの鳥居に入るかが，ゲームの分かれ道

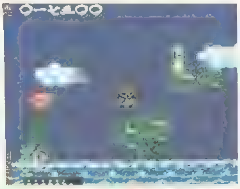
鳥居は，一つだけとはかぎりません。二つ，三つ，あるいはそれ以上ある場合があります。別の鳥居に入ると別の国へ行けるかもしれないし，同じ国へ行けるかもしれません。行き先は，マップのところに示しました。

主人公の景清は，命あるかぎり（ロウソクの光が消えないかぎり）プレイが可能ですが，命がなくなると，消滅してしまいます。

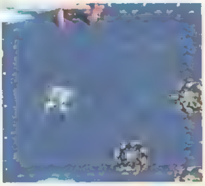
剣　は，「剣」という数値で示します。〇〇から九九までで，これの大小によって，剣の威力がちがいます。

銭は，「銭」という数値で示します。銭があると，国々においてある剣や米俵などを買うことができます（他の使い道もある）。

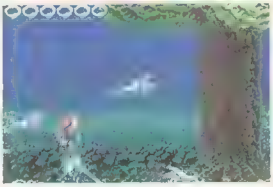
各種アイテムも多く，アイテムについては，「アイテム」の項を参照してください。



◀これが横モード

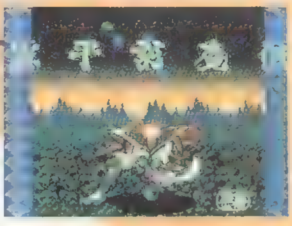


◀平面モードの画面



▲BIGモードの画面

国々によって「景清」の出現パターンがちがい，これをモードのちがいと



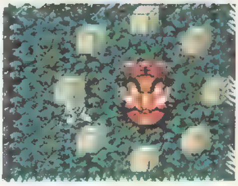
呼びます。

モードには「横モード」，「平面モード」，「ＢＩＧモード」の３種類があります。

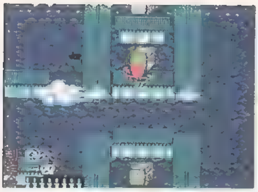
横モードでは，落とし穴がある場合（地面のない，あるいは海）があり，ここに落ちると，黄泉の国へ行きます。黄泉の国での最後の「生死のつづら」で「生」を当てれば，京都以前なら，もとの国へ，京都以後なら京都へもどります。



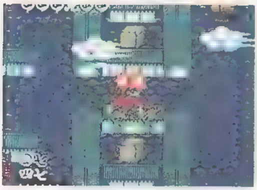
◀「アーッ！」黄泉の国へ落下！



◀生死のつづらで復活もできる



◀ここは飛び越せる



◀壊せるところもある

平面モードでは，上下がつながっていて，障害物のないかぎりループしてしまいます。また，障害物の中には，壊せるものや，ジャンプでとび越せるものなどもあります。

BIGモードでは，必ず親玉(義経，弁慶，琵琶法師等）が出現します。この親玉の命は，右下のろうそくで表示されます。



▲ビッグ・キャラの生命力を示すロウソク

このゲームは，継続プレイができて，安駄婆が「つづけなさるかね」との表示中，ゲームを開始すると，続いてプレイできます。ただし，京都以降で終わったものについては，京都からのスタートになります。

国々には，今説明した三つのモード以外にも，鳥居に入る場所によって，「BONUS　STAGE」や「だじゃれ国」へ行くこともできます。



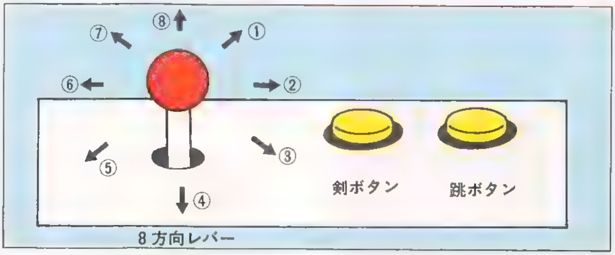
▲コンティニュー・プレイも可能

操作方法

主人公の景清は，第1図のように，8方向レバーとボタン二つ(剣ボタン，跳ボタン）を用いて操作します。

レバーと二つのボタンを用いることによって，さまざまな操作が可能となります。

《第1図》　コントロール・パネル



1.横モードの場合

主に使用するのは，左右の2方向レバーだけです（レバーを下にさげるとしゃがみます)。

どんな状態（レバーの）でも，剣ボタンを押すと剣が振られます。

右方向へジャンプしたいときは，レバーを①,②,③のどれかに入れておいて，跳ボタンを押します。



◀ノーマル状態



▲剣を振る



◀ジャンプ！

左方向へジャンプしたいときは，レバーを⑤,⑥,⑦のどれかに入れておいて，跳ボタンを押します。

その場ジャンプをしたいときは，⑧またはニュートラルの状態にレバーを置き跳ボタンを押します。

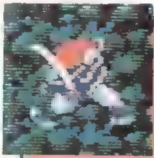
複合的な操作として，ジャンプ中に剣ボタンを押すと，ジャンプ中に剣を振ることができます。

2.平面モードの場合

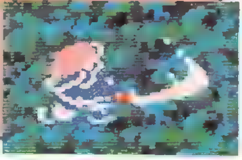
剣ボタンを押すと剣が振られ，跳ボタンを押すとジャンプできます。

壊すことのできる壁などは，このボタンを使って飛び越すことができます。あるいは，一つの国に長時間ねばっていると上空に出現する鳥を，跳ボタンと剣ボタンを用いて切ることができます。

その他のフィールドでもジャンプ可能ですが，ゲーム・プレイ上あまり関係ありません。

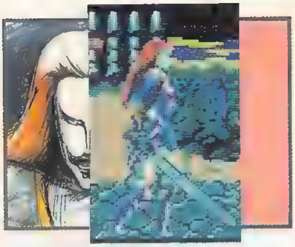


◀▼平面モードの剣振り



3.BIGモードの場合

キャラクターが大きい分，いろいろな操作が可能です。ここでは，ごく基本的なものにとどめておきます。



(a)操作の基本

■レバー

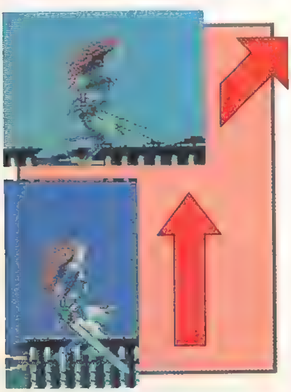
ほぼ横モードの場合とレバーの操作系は同様です。レバーを①，②方向に動かすと右へ，⑥，⑦方向に動かすと左へ進みます。レバーを③,④,⑤方向に動かすとしゃがみます。

■跳ボタン

レバーをニュートラルの状態で，あるいは④，⑧方向にレバーを入れ，跳ボタンを押すと，その場ジャンプをします。

レバーを①,②,③の状態で跳ボタンを押すと，右にジャンプします。

レバーを⑤,⑥,⑦の状態で跳ボタンを押すと，左へジャンプします。

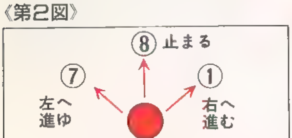


▲ジャンプしたり，障害物を切ることもできる

■剣ボタン

レバーを上方向（①,⑦,⑧）に入れて押すと，上段から剣を振ります（第2図)。レバーをその他の状態にすると剣は下段から振りあげます。

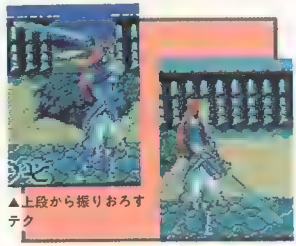
《第2図》



(b)複合テクニック

■ザコの処理のしかた

剣は上段の構えのほうがダメージを受けずに敵を切ることができますので，虎や人魂などの脇役的なキャラクターは，上段の構え（レバーを①,⑦,⑧の状態にする）で進みながら切っていきます。



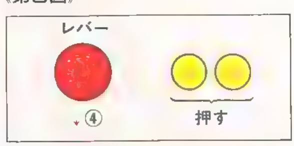
▲上段から振りおろすテク

■弁慶や義経などの処理

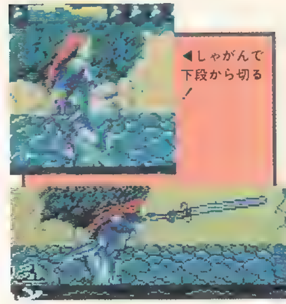
かたいもの（刀や鉄球，ひじ受け）等にふれないようにして，弁慶や義経の体にダメージをなるべく長時間にわたって与えることが戦うコツです。

義経の場合，義経の構えに応じて，その場で上段あるいは下段の構えで戦うのがよいでしょう。

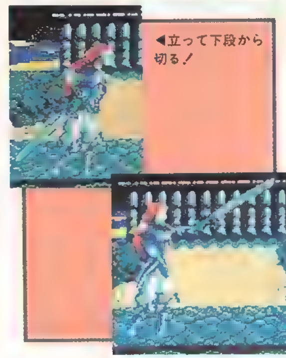
《第3図》



弁慶の場合は上段や下段の構えを駆使するのもよいですが，その場にしゃがんで（レバー④）跳ボタンと剣ボタンを同時に押すとかなりのダメージを与えることができます(第3図)。



◀しゃがんで下段から切る！



◀立って下段から切る！

■その他のおもしろい操作方法

跳ボタンと剣ボタンを同時に押したまま，左あるいは右にかまえたまま，レバーを動かすと，その向きに動きます（まったく役に立ちませんが……)。



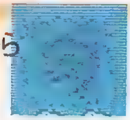
◀かまえたままの



キャラクター紹介

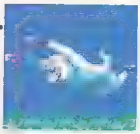
Ⅰ BIGモード

1 ジェネレーターから出現するもの



①猿

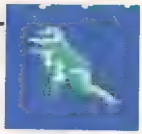
(100Pts銭)



②かえる

(100Pts,毒キノコ)

ジェネレータは
200Pts命二/十



③蛾

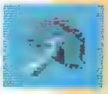
100Pts命二/十



④毒キノコ

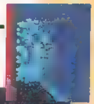


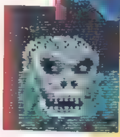
ジェネレータ
ーから降って
きます。
ジェネレータは100Pts
命二/十



⑤骸　骨

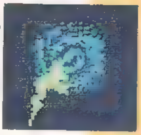
伯耆で出現します。
切ると青に変化します。





⑥イナズマ

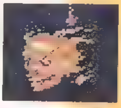
ジェネレータからイナズマを落とします。
ジェネレータは
100Pts命二/十



2 その他のキャラクター

①人　魂

100Pts



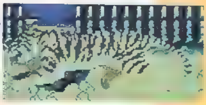
②般　若

(100Pts,剣一)



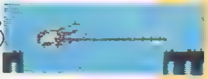
③虎

(200Pts,
銭一)



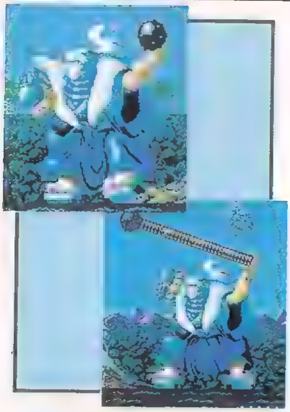
④矢

(200Pts銭一)



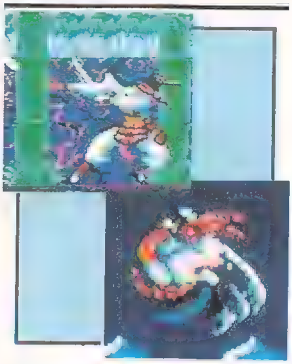
3 ボスキャラクター

①弁慶(1400Pts,剣五)



このキャラクターには2タイプあって，鉄球を投げつけるもの(A)，と鉄棒を振り回すもの(B)があります。

②義経(1400Pts,剣五)



このキャラクターには2タイプあって，短剣を投げつけるもの(A)，と高速空中回転するもの(B)があります。

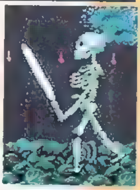
③琵琶法師(殺害不能)

琵琶を奏でながら「かえる」と「うさぎ」を投げてきます。
切ると毒キノコに変わります。



④骸　骨(0Pts)

一気に切ると青色（ろうそく）の玉が出現することがあります。

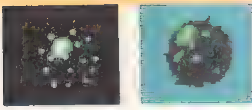


⑤頼朝



鎌倉にいますが，いくつかの国で出現することもあります（頼朝の亡霊)。三種の神器がないと絶対に倒せません。三種の神器があると，3段階に変化します。

障害物 4



①鉄球

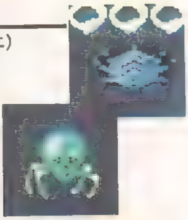
ふり子のように動くものと，タテに振動するものとがあります。

平面及び横モード(スモール・モード)

ジェネレーターから出現するもの

①骸　骨

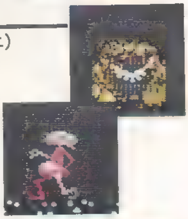
(100Pts,青二)
(100Pts,緑)



②餓　鬼

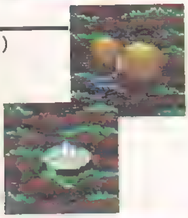
(100Pts,青二)
(100Pts)

ものすごい勢いで景清をおしてくる。



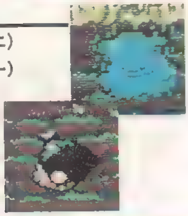
③独　楽

(100Pts青二)
(0Pts)



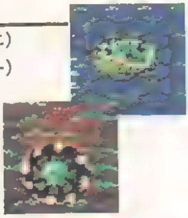
④ナマズ

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)



⑤地獄車

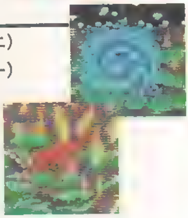
(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)



⑥狼

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)

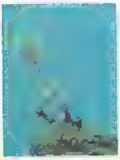
ジェネレーターから出現しないこともあります。ゴンゴンなきながら景清を追ってきます。



⑦矢

(0Pts)

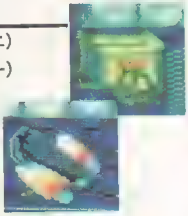
出現する矢に徳はない。(ジェネレーターにもない)



⑧牛車，鬼姫

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)

京都で出現します。「イヤーン」とか必殺の「ギャー」とか言ってやられます。



⑨平安京エイリアン

(1000Pts,青二)
(1000Pts,緑三)

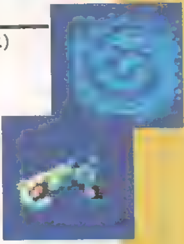
かわいい！歯を出してるところがやたらおかしい。某社の平安京エイリアンのキャラクターを少しドットを変えての出現です。

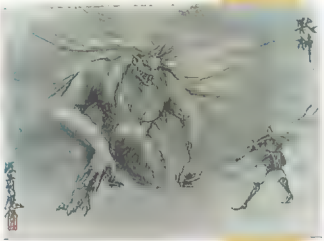


⑩蛾

(100Pts,青二)
(100Pts,)

ジェネレータから出現しないときもあります。景清をつまんで空にもちあげてしまいます。



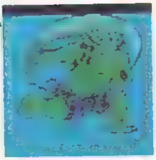


III 大きいキャラクター

①風神

(500Pts,緑五)

強力な「風」という文字をふきつけてきます。口の形がやたらバカうけしています。



②雷神

(500Pts,緑五)

カミナリをおとすと，空の色もフラッシュします。

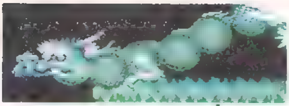


③魔神

(1000Pts,青七)

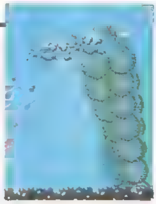
衝撃波があれば，胸でいちコロ。ないと苦労します。





④竜
(1000Pts,紫三)
「命二」を持っています。空をかけまわりながら攻撃し，死ぬと紫の玉を落とします。

⑤三首竜



信濃で登場します。首を時々おろしてきます。(首が弱点)。夜になるとたぬきねいりをしてしまうちょっととんでもない（かわいい）ヤツです。口からは火を吐きます。また，草薙剣を守っています。

⑪お釈迦様



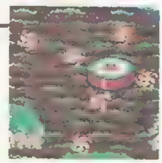
BONUS STAGEで出現します。慈愛にあふれ，景清の疲れた体をいやし，剣力などを強化してくれます。

閻魔大王



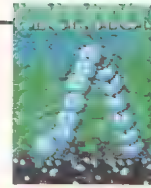
彼が黄泉の国で景清の生死を決めます。

⑬大独楽

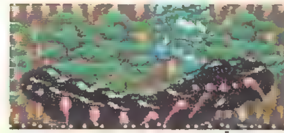


(500Pts,緑十)
長門で出現します。衝撃波なしでは破壊できません。

⑭尺取虫

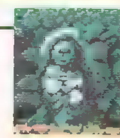


体を上下にくねらせながら移動します。倒せません。



⑤大百足
(1000Pts,毒キノコ)
衝撃波なしでは倒せません。倒すと毒キノコに変わります。BIG MODEでも出現します。半分しか倒せない時もある。

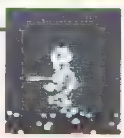
⑨地　蔵



十銭を徳五〇〇にかえます。

Ⅳ その他のキャラクター

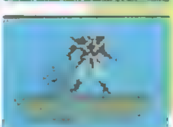
①槍骸骨



(100Pts,緑一)
ヤリで景清をどついてくる。

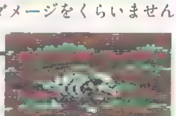
②骸　骨
（船）





(100Pts,紫一)
船に乗って空中を移動します。景清が下にいると釣鐘を投げるときがあります。船に乗ってもダメージをくらいません。

③骨　犬



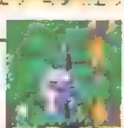
(100Pts)
左右に横断します。

④火　牛



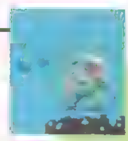
(100Pts,青三)
左から右に突進してきます。

⑤地潜り公家

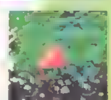


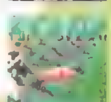
(100Pts,緑五)
頭だけだし，剣をつきさしてきます。

⑥狛　犬



(500Pts)
口から火を吐いてきます。かたいので通常剣力を失いがちです。倒すと「ホブリン」，「スポーツカー」「スペシャル・フラッグ」「ギャラクシアン」を出し，取ると徳が増えます。







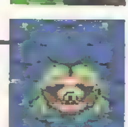


⑦トンビ



(500Pts,緑三)

⑧魂喰眼



(100Pts,緑一)
武蔵の最初に登場します。

菖　蒲



「愛」となります。

障害物

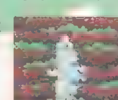
動く小島



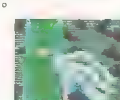
トラップとしてジャンプ力がためされます。

永久パターン防止キャラクター

一定時間後，安駄婆の「気をつけなされ」と共に出現します。



500Pts 銭三

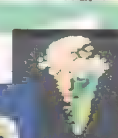


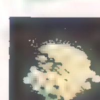
100Pts 銭三



500Pts 銭三

要石

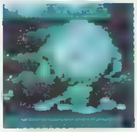
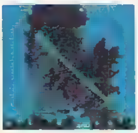
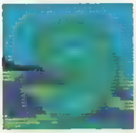






アイテム

1.三種の神器


頼朝を倒すためには，たとえ一つたりとも欠けてはいけない重要なアイテムです。これがなければ頼朝を倒すことは不可能で。逆にこれがあれば，誰でも必ず頼朝を倒せます。

三種の神器は，全部で言葉の通りに3種類あって，「八咫鏡」と「草薙剣」と「八坂瓊曲玉」です。それぞれの神器について，説明しましょう。

「鏡」は，越前と越中のどちらかで手に入れることができます。このアイテムを手に入れると，カミナリなどの特殊な攻撃から身を守れるという効果があります。

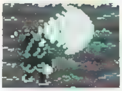
「草薙剣」は，信濃でしか手に入れることはできません。しかも三つ首の竜が，この草薙剣を守っています。これを手に入れると，ＢＩＧモード時に剣が白くフラッシュするとともに，どんなに固いものを切っても剣力が下がらないというききめがあります。

「曲玉」は，播磨あるいは，伊勢のどちらかの国で手に入れることができますが，伊勢のほうが手に入れにくいようです。これを手に入れると毒キノコの毒の作用を受けないという効果があります。

三種の神器を手に入れると，右下に手に入れた神器が表示されます。継続プレイの際，神器がキープされるときもあるし，一部が消えてしまうときもあります。

同じものを2回取っても意味はありません。

2.衝撃波，旋風剣アイテム(500Pts)

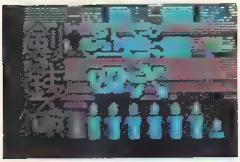




衝撃波アイテム（横および平面モードにて）を拾うと，一定回数衝撃波を使用することができます。衝撃波を使って飛んでくるかなめ石や大ゴマや魔神など普段切ることのできない敵やアイテムを一撃で倒すことができます。もちろん切ることのできる敵もまとめて一撃で倒せます。

旋風剣アイテムを取ると「必殺!!旋風剣！いや～あ!!!」と景清がさけび，一定時間手が時計回りに高速回転し，攻撃力が増します。

3.剣，銭，命

剣，銭，命についての数値は，左下に表示されます。初期値は剣○七，銭○○，命，ろうそく5本です。継続プレイの際には，銭のみ前のプレイの値が保存され，剣，命は，初期値にもどされます。



《第1表》

	BIGモード				つづら	
剣力をあげる玉						
銭をためる玉						
命を増やす玉						
命のキャパシティーをあげる玉						

(a)剣

かたいものを切ると，剣力がDOWNします。剣○○では，剣が折れまがってしまいます。剣力をあげるためには，つぎのような玉を取るか（第1表を参照のこと）国々に落ちている剣を拾います。剣は，十銭持っていれば，剣力が三増えます。お金がないと剣を取ることができません。なお剣力は九九以上あがることはありません。

先に述べたように，草薙剣を持っていると剣力がさがりません。

つづらは，剣をひと振りすることによってあけられ，触れることによって中身を取ることができます。

(b)銭



銭を増やすには，第1表のアイテムを取ります。途中，地蔵にさい銭をやると，十銭ずつ減り，徳を五○○ずつ増やすことができます。

黄泉の国で「地獄の沙汰も銭しだい」で命ごいをすると，銭がすべてなくなります。

(C)命

第１表のアイテムを取ると，取った分だけ命，あるいは命のキャパシティが増えます。

命のキャパシティは，初期値はロウソク５本分ですが，国々にある「ロウソク」を取ることによって，ロウソク１本分のキャパシティを満たし，なおかつロウソク(命)を満タンにすることができます。命のキャパシティは，ロウソク10本分まで増やせます。

黄泉の国へ落とされると，ロウソクのキャパシティが５本分となり，なおかつロウソクも減らされます。

ロウソク(命)は，４本以下で国をクリアすると，つぎの国では四本まで復活します。なお，ロウソク(命)がなくなると，景清は消滅してしまいます。

4.その他のアイテム

ときどき「菖蒲」が咲いているときがあります。これを取ると「愛」を与えられますが，ゲーム進行上の効果はまったくありません。しいてあげれば，プレイヤーの心がなごむ程度くらいでしょう。

狛犬を切ったり，燈籠を切ったりすると，いくつかのキャラクターをだすことができます。すべて赤いキャラクターで，取るとスペシャル・フラッグでも何でも徳が一〇〇〇増えます。

VOICEについて

ここでは，使用されてるＶＯＩＣＥの内，おもしろいものと，ＲＯＭには入っているが，使用されていないものなどを含めて紹介します。

1.安駄婆

「ありがたや」
「情けなや」
「お前の力は，そんなものか」
「見どころのあるやつじゃ」
「いま一歩じゃったの」
「先はながい」
「あとわずか」
「気をつけなされ」
「急ぐのじゃ」
「風前のともしび」
「諸行無常よのう」
「おろかもの」
「ひやっひやっひやっひやっひやっひやっ」
「行き止まりじゃ」

2.弁 慶

「ぶぁ～かめ」
「今に見ておれ」
「かたはら痛いわ」
「これで勝ったと思うなよ」
「ギュハハハハハハハ」

3.義 経

「ギョエー」「ギョエ」
「殺してしんぜよう」

4.びわ法師

「なむあみだぶ」（「つ」がない）

5.頼 朝

「ワハハハハハハハ」
「たわむれは終わりじゃ」
「まだ若いのう」
「敵ながらあっぱれ」
「わが魂は不滅じゃ」
「おろかものめ」

6.景 清

「諸行無常」
「必殺！旋風剣。いや～」
「ウワー」（黄泉へ落ちる）

7.ガイコツ

「色即是空」

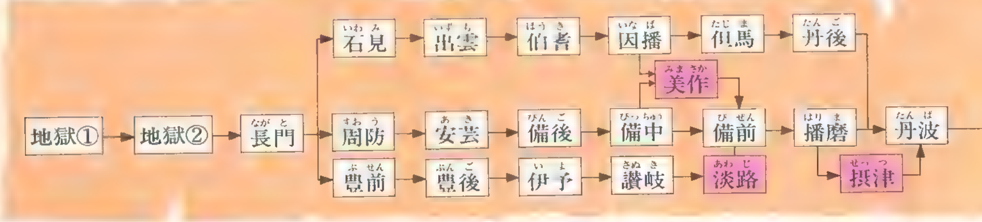
8.鬼 姫

「キャー」
「いやーん」
「だめ」

「放しませぬぞう」



国別攻略マップ

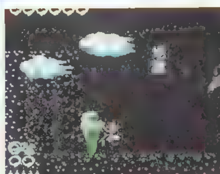


地　　獄　1

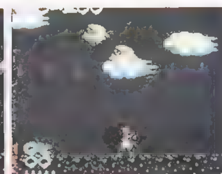
最初の面の割には少しむずかしい。というのは，一つには，すべての数値が初期設定（たとえば，命がロウソク５本分とか）という理由と，最初から小型の要石が飛んでくること，そして，いろいろなキャラクターが登場してくるからです。

ここでアイテム類，とくに剣は必ず取ろう。また，衝撃波をうまくに使ってください。鳥居は二つあり，両方とも地獄２へ行きます。まあ，最初から落とし穴がないだけましか。

〈登場キャラクター，アイテム〉
小要石１，大要石，船，骸骨，ジェネレータ（骸骨くも），ジェネレータ（餓鬼），衝撃波アイテム，剣，鳥居二つ

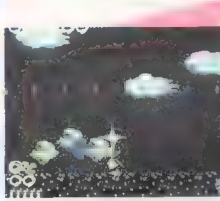



▲スタート！頼朝を倒すのも君次第です。まずは地獄からよみがえる

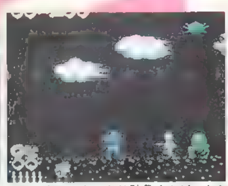


▲慣れないうちは，よけるのも一手。なお，要石を切ると，剣の数値が減る





▲いきなり小型の要石が後方から飛んでくる。手前の衝撃波を使って倒そう



▲ジェネレータからは骸骨くもが。さらにやりを持った槍骸骨も攻めてくる。タイミングをあわせて一撃で倒せ



▲船が１隻登場

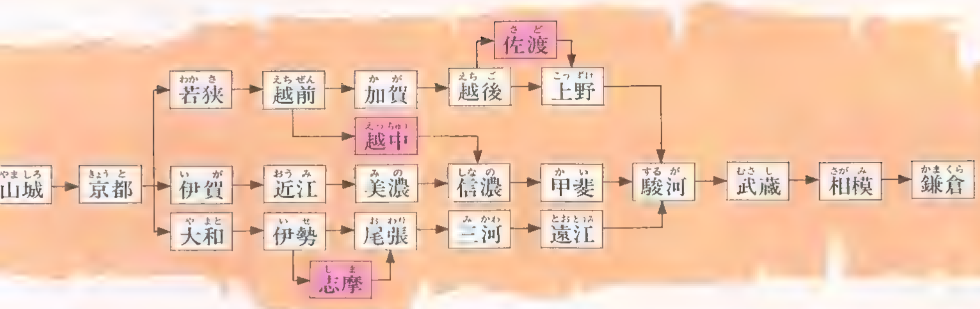
地　　獄　2

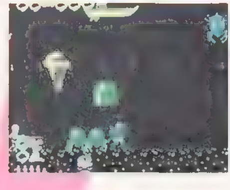
この面では，人魂と骸骨しか登場しません。人魂は，上段のかまえでサクサク切り抜けましょう。骸骨は，「色即是空」「空即是色」「色不異空」「空不異色」「一切皆苦」などいろいろとなえながら出現します。骸骨は，かたいので，剣力を減らさぬようにしましょう。一気に切ったとき，まれにロウソクの玉（青）が出現することがあります。





◀空はまっ暗。地面は骸骨の山。まさにとんでもない世界。かすんだ顔がぶきみに笑う。景清よ行くのだ！





◀船からは景清の上を通過するときに釣鐘を落としてくることがある。要石は景清が近づくといきなり上下運動をするので注意が必要。こいつのダメージはロウソク1本と、大きい。





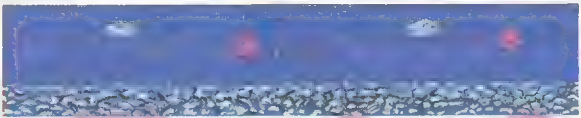
▲船に乗ってもダメージは受けない。これは後半の国で重要なテクニックとなる。写真は船を切って船が落とした紫色（剣一）の玉を出現させたところ



▲餓鬼のジェネレータに注意せよ‥剣は十銭あると買える



▲餓鬼に押されて無理矢理鳥居へ。どっちの鳥居でも地獄（2）へ行く







▲人魂がいくつもいくつも景清に向かって飛んできます。上段のかまえでタイミングを合わせてサクサクと切り進んで行け！

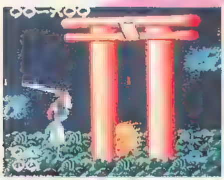


◀おっと！ここは通さぬぞと言わんばかりに「色即是空」と骸骨が出現してくる。これを倒さぬ限り、あの世からはもどれない

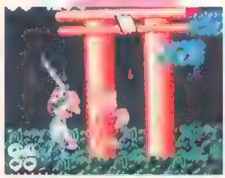


◀骸骨は強くはないが、剣力を減らさぬように一気に倒そう。ときたま、青色の玉が出現することがある。残骸にふれると、「命」が減っていくぞ





◀鳥居の前だからと言って油断は禁物。ここぞとばかりに人魂が攻めてくる



◀やはりここも上段の構えで倒して行こう



◀初のビッグモードの鳥居をくぐると、人間界にもどれる（長門）。鳥居の上の「空」の字。実は昔はパックマンのもようだったんだよ

長　門

やっと地獄を抜け，人間界にあがってこれました。この国ですることは，最後に鳥居が三つあるので，どれかを選ぶこと。おすすめは一番下です。ちなみに上へ入ると石見ルート，中央に入ると周防ルート，下へ入ると豊前ルートとなります。

ゲーム・スタートからちょうど３国目で，横モード，ＢＩＧモード，平面モードの３種を体験したわけです。

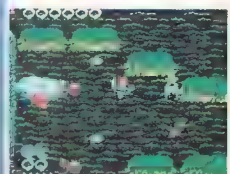
あと，この国では，衝撃波アイテムが２個あります。使用回数が決まってますので大独楽に有効に使用してください。

つづらがいくつかありますが剣で開き，少したったあとで触れると取れます。早く取らないとつづらが…。あとの祭です。

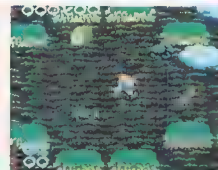
この面で骨犬が左右に走行していますが，わりと，左右方向からのこちらの攻撃には弱いようです。

ひょうたんから独楽とはよく言ったものですね。

〈登場キャラクター，アイテム〉
ひょうたん（ジェネレータ）５，池（ジェネレータ）２，地獄車（ジェネレータ）１，衝撃波２，つづら３，鳥居３

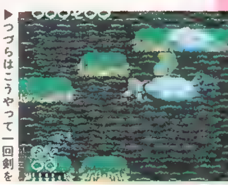


▲３種類のモードのうちの平面モード。この国が今後の進む道を決める



▲横断する骨犬。上下よりも左右のほうが剣の切れ味がさえるぞ。先に衝撃波アイテムが見える





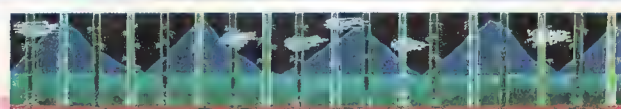
▶つづらはこうやって一回剣を入れて開く。中身は触れれば取れる

石　見

ここは般若(３)，虎，矢，義経が登場します。

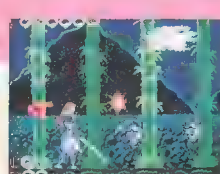
登場キャラクターは，豊前と同じで竹林というところも同じですが，バックの風景のみ微妙にちがいます。山と竹（濃いほう）と竹（淡いほう）の三つが３重スクロールしていて，遠近感をだしています。

義経の命はロウソク４本分，倒すと紫色（剣五）の玉をくれます。





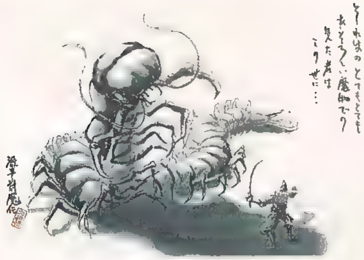
▲長門の国の一番上の鳥居をくぐるとこ，石見の国へくる

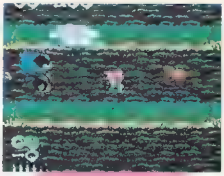




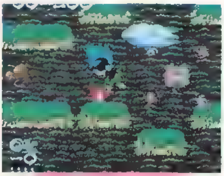
▲般若が三つ出現。倒すとそれぞれ紫（剣一）の玉をくれる





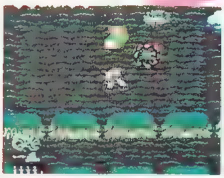


▲池から出現するナマズ，ひょうたんからは独楽が。もし衝撃波を取ったならここであまり剣を振らないように

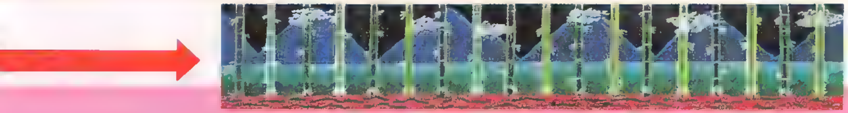


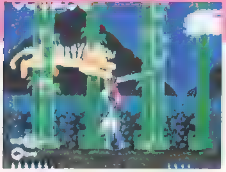
▲この大独楽は，衝撃波ナシでは倒せない。大独楽からは風車をだして攻撃してくるぞ



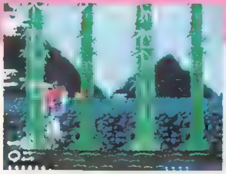


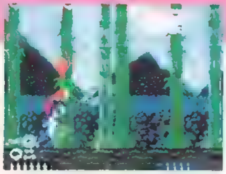
◀このモードは上部と下部がつながっているので下にみえる境界はマップ（イラスト）では上部のもの。ここでは銭をかせごう





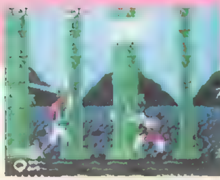
▲行く手には，虎が出現。体はでかいが，強くはない

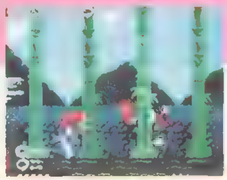


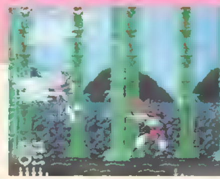


▲矢はタイミングよく切って落とす。緑色の玉（銭）がもらえる









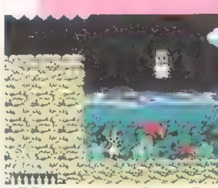
◀義経登場。短刀を投げつけてくる。ダメージを受けないようにして、切りつけよう。ジャンプなんかも有効ワザだ

出雲

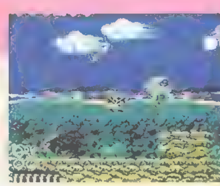
長門の国から上のコースを選んで2番目の国です。ここでは，落とし穴が3か所ありますので，くれぐれも黄泉の国へ落とされぬように注意してください。要石は上に乗る，あるいは，よけるなどしてください。全部で五つあります。

〈登場キャラクター，アイテム〉
餓鬼（ジェネレータ3），矢（ジェネレータ5），火牛，衝撃波1，鳥居1

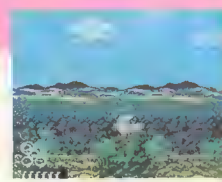




▲石見を背に，つぎは出雲です。最初から狼が攻めてくる



▲さらに，行く道，行く道には火牛が突進してくる。このキャラクターは，なれると貴重なエネルギー源（青色の玉）となる



▲はじめての落とし穴。要石が上下しているのでここではまず落ちないはず

伯耆

全国の中でここしか出現しないキャラクターが登場します。飛びはねる骸骨です。このキャラクターはジェネレータから出現します。このキャラクターを倒すと毒キノコに変化します。ジェネレータを落とす（倒す）と，青色の玉を落としてくれます。

さらにこの国には弁慶Aが守っています。前述の弁慶の処理の方法を参考にして倒そう。

ここではさらに矢も飛んできます。





▲この柱の何ともきれいなことか，古きよき時代を思わせてくれるなあ



▲ジェネレータ発見／矢も飛んでくる

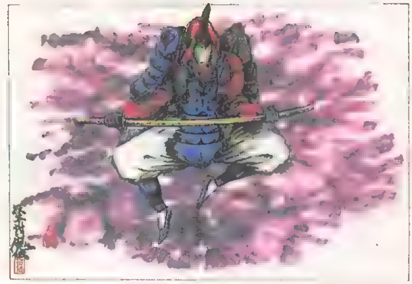


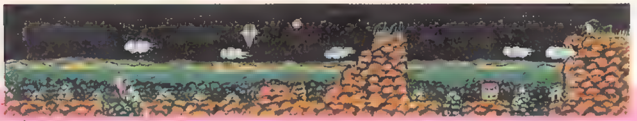
▲何とここからは骸骨が飛びはねるではないか

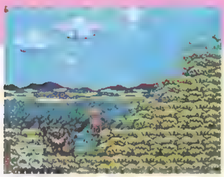




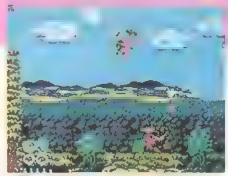
◀つぎは、大社で有名な出雲の国に行く



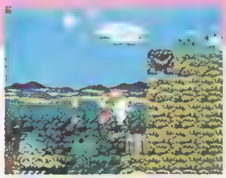




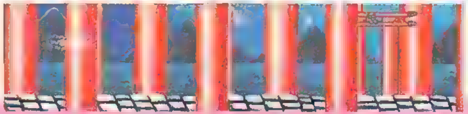
▲餓鬼のジェネレータと矢を放つジェネレータがある。矢のダメージを受けないようにして進め

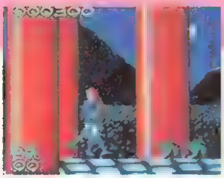


▲再び餓鬼のジェネレータが出現。左右には落とし穴があるぞ

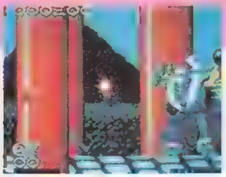


▲鳥居の手前では，はげしく矢を射ってくる。餓鬼に注意しよう





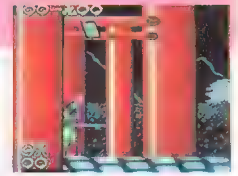
▲骸骨を切ると毒キノコに変化する



▲次々に鉄球を投げつける弁慶



▲うまくふところにもぐり込めた。あとは…



▲ 因播では何が待っているか？

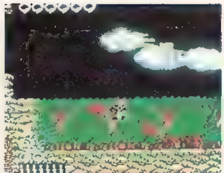
因　　播

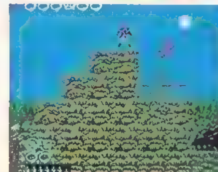
この国の特徴は，讃岐の国で出現した「雷神」が出現することです。強力な「風」を吹いてダメージを与えられるので，下にいるのはタブーです。

また，後半の鳥居の近くになったころに，頼朝の亡霊が出現します。強力な死のしゃく(?)で，はたいてきます。ここでの火牛との同時攻撃は手痛いところでしょう。ロウソクもありますが，かなり取りにくい場所にあります（大要石の当たり判定り判定を知っておくこと)。

なお鳥居が二つありますが，手前の鳥居は但馬へ，奥の鳥居はボーナス・ステージの美作へと行きます。

〈登場キャラクター，アイテム〉
矢（ジェネレータ)×5，風神，頼朝の亡霊，火牛，地潜り公家，船，要石(6)，ろうそく1，衝撃波1，米俵3，鳥居2


◀因播。何かひと波乱ありそうだ


◀この衝撃波を取って…




◀矢が大量に飛んでくる


◀おっ!!いい方向から船がきた。「ヘイ!タクシー(!?)」

但　　馬

備前と同じように，虎と琵琶法師の登場する面です。風景のみが備前とはちがいます。

琵琶法師の対処のしかたは，備前の国を参考にしてください。

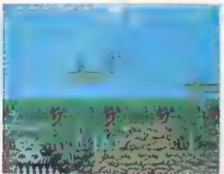
なお琵琶法師は，最高に剣を振りだしても触れないようにプログラムされていますので，くやしいでしょうが，倒すことはできません。




▲草むらを走る。くずれた壁。ここまではまともの風景そのバックの山々とすそ野は，あの世の世界か


▲虎は上段の構えで処理しよう





▲ここからは，しばらく遊覧船としゃれこみましょう。下からは地潜り公家が……



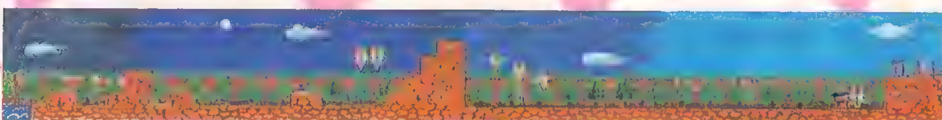
▲下に見えるは米俵



▲「ヌハハハハハハハ／戯れは終わりじゃ」頼朝の亡霊出現。火牛とこのしゃく(？)との複合攻撃は手を焼かされる



▲何とかふき飛ばされず上の鳥居に入れた





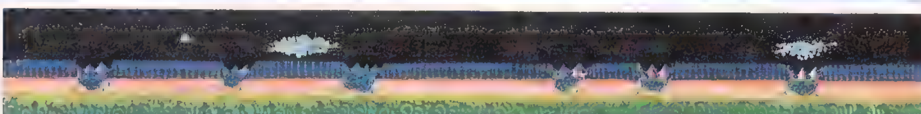
▲いきなり風神が出現。かなりのひょっとこ顔

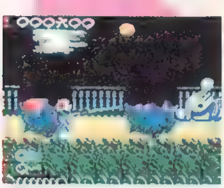


▲要石を通る（中央の要石の下にはロウソクがある）



▲上に見える鳥居へ行こう





▲琵琶法師登場／





▲琵琶法師は浮きしずみする



▲「さらばじゃ」と消え去る法師。道を急げ，景清／





◀つぎは横モードの丹波の国

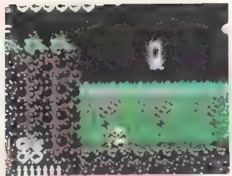
丹　後

この国は，横モードです。落とし穴は2か所ありますが，そうキツくないので安心してプレイできます。

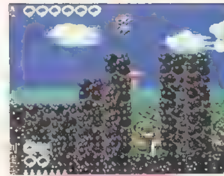
ここでは，狛犬が2匹登場します。このキャラクターを倒しておかないと追いかけて攻撃してきます。

しかし，かたいため，剣力を失いがちです。このキャラクターを倒すと中に「ホブリン」,「スペシャル・フラッグ」「スポーツカー」,「ギャラクシアン」などのキャラクターが入っていて，取るとすべて得点が [illegible] 加算されます。

また，この国には，ロウソクがありますが，取れない位置(取りにくい)に置いてあります。取りに行かないほうがいいですよ。

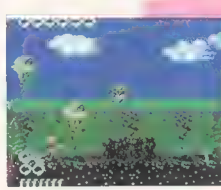


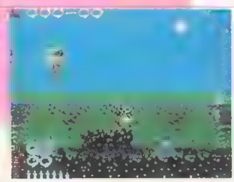
◀スタートと同時に後方(左)からハデに矢を放ってくる



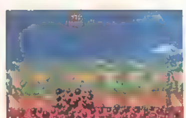
◀この場所(みぞ)にはまることはないが、万一はまったら、餓鬼の頭に乗ってしまおう。助かるぞ



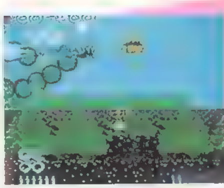


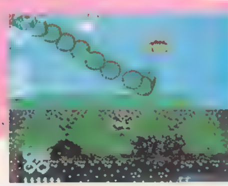


◀右では下から地潜り公家が飛びだしてくる!



▶竜の登場。こいつを倒すと、紫色(剣)の玉をだすぞ!竜のバイタリティは命二だ!火牛も突進してくる





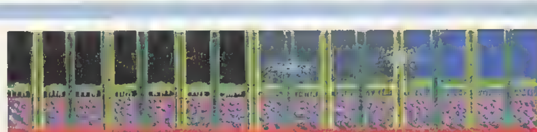


周　防

基本的には，豊前と似たキャラクターが登場しますが，ここでは+αで，かえるが登場し，石見，周防，豊前の中では一番むずかしい面，あるいは一番やっかいなルートです。

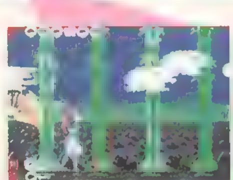
キャラクターを登場順に整理します。矢，虎，義経A（旋風剣)，かえる2匹。

かえるは切ると，毒キノコに変化します。義経は，豊前と同じで短刀を投げてきます。敵の命はロウソク4本分です。倒すと紫色(剣五)の玉を与えてくれます。





▲最初からいきなり矢が飛んできて休むひまもない



▲虎が出現



▲義経が現れた



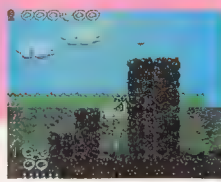
◀向こうからは、矢を放ってくる



◀餓鬼の体当たりには注意しよう。左右は落とし穴だ！

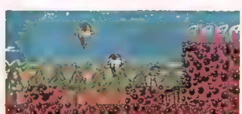


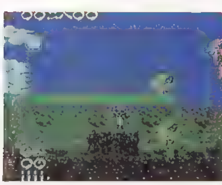






◀何とも陰険な所にロウソクが。取りにいかないほうがいいと思うよ。上から攻撃してくる狛犬を切ったら今回は「ギャラクシアン」の出現だ！狛犬をのさばらすと追従攻撃がこわいぞ（竜のところで苦労する）

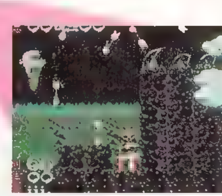




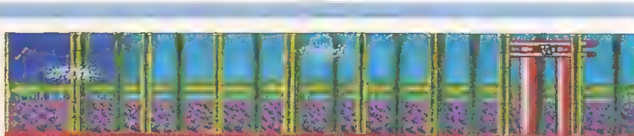
◀手前からいきなり小型の要石がせめてくる



◀ゴールの鳥居前、再び狛犬現る



◀今回は狛犬を倒したあと、スポーツ・カーに変化。次は丹波だ







▲いやなかえるにつかまったゾ



▲かえるは切るとキノコになる



▲ホッと一息

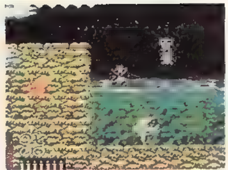
安　　芸

　この国はやたら，小型の要石が多く，激しい国です。知らないと，うろたえてしまって，あっという間に命がなくなってしまいます。ここは，無視して，どんどん先へ進んで行きましょう。

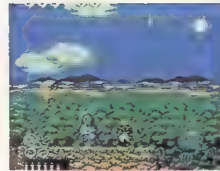
　また，アイテムが非常に豊富な国です。ロウソクをはじめ，衝撃波アイテム，つづら，そして剣も多数あります。剣は，しっかりとかせぎましょう。

〈登場キャラクター〉

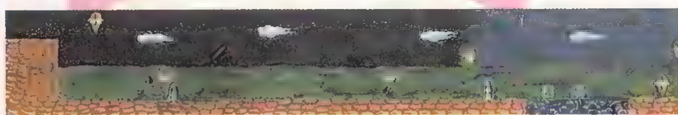
　火牛，大きい矢，要石，小型要石，ロウソク1，鳥居3，つづら1，地蔵2，剣4，衝撃波

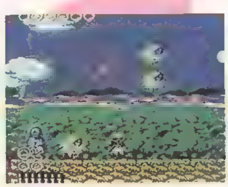


◀この国はつらいぞ！

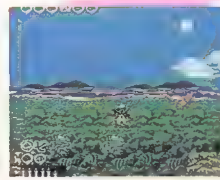


◀地蔵にさい銭などあげてる間もなくここへ。ここには、ロウソクのアイテムがある

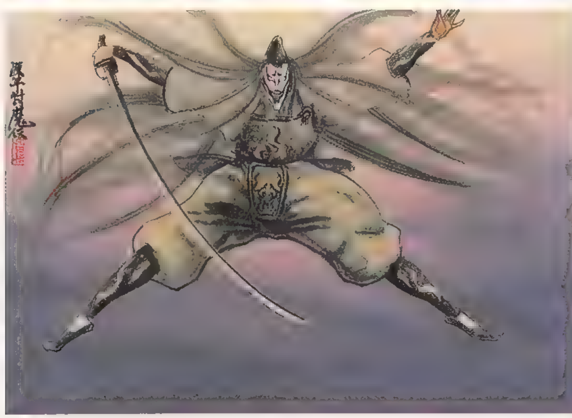




◀ほらっ。やたら小型の要石がでてくるでしょう



◀今後の道中のため、衝撃波アイテムを取っておこう

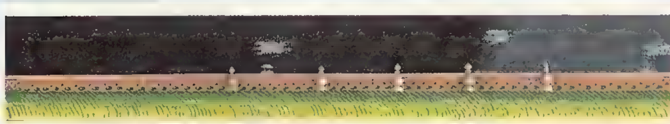


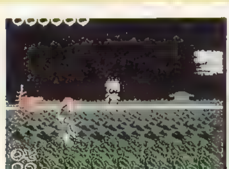
備　　後

　わりと長い道のりのある国です。ここで登場するのは，カエル，矢，弁慶A（鉄球を投るほう）です。

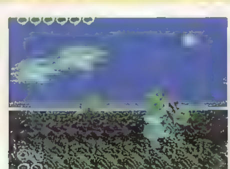
　かえるは，途中の道のりの6か所で草中のジェネレータから飛びだします。飛びだす前にやっつけましょう。

　飛びつかれたら，レバーを左右に動かしてふり落としましょう。





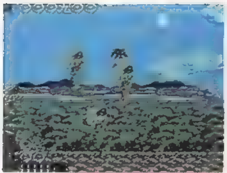
▲備後，草の中を行く。実はこの草が後に尾をひく



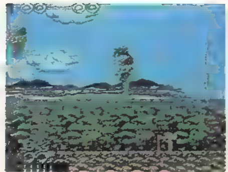
▲言ってるそばからかえるが飛びだしてきた



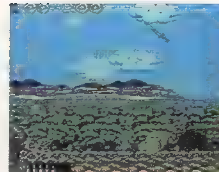
▲ジェネレータとかえるの死体は，すぐ毒キノコに変わり，ふれると毒が……



◀要石の上を通ろう

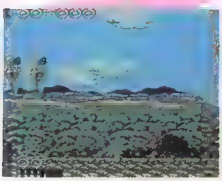


◀ここが一番目の鳥居。備後へ行ける



◀火牛がどんどんせまってくる。剣は何かを利用しなければ取れない

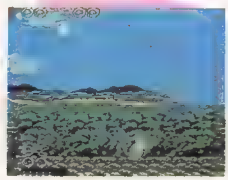




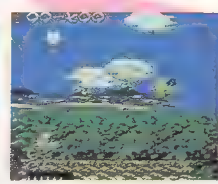
▲下の道には火牛が突進してくる



▲矢が激しく飛んでくる



▲つづらの中身だ



▲２番目の鳥居も備前に行ける

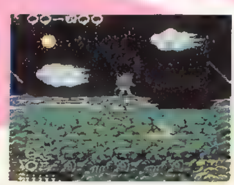




▲わたるためには、小型の要石を使うしかない（タイミングよく飛べることもある）



▲よっと乗って



▲小島に乗れました



▲そのまま第３の鳥居へ！





◀「ばかめ」と弁慶登場。このキャラクター、好きな人もいるはず。強そうだが意外にもろい場合もある



◀次は備中だ

備　中

このイラストからは想像がつかないと思いますが，かなりむずかしい国です。それもそのはず。このフィールドに敵は要石(小型)のあらし！　慣れていないとおもしろいように「落とし穴」に落ちます。

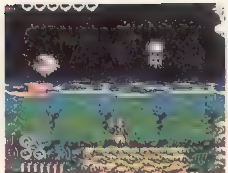
この国の鳥居は二つありますが，どちらも備前に行きます。

途中アイテムとして，ロウソクと衝撃波アイテムがありますので，有効に使用してください。

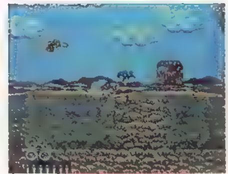
〈登場キャラクター〉

餓鬼(ジェネレータ)×(1)，矢(ジェネレータ)×1，狛犬(1)，狼，大きい矢，要石(12)，小型要石，横要石

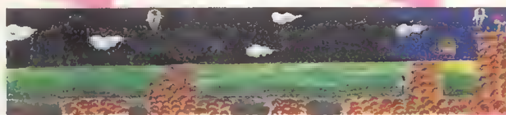
〈アイテム〉　出口（鳥居2），ロウソク1，衝撃波2

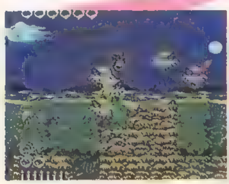


◀難所(前半の)の一つだ

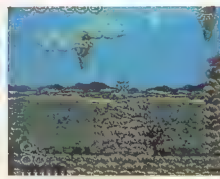


◀衝撃波で一撃だ！

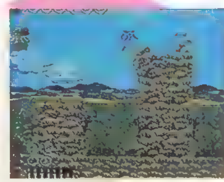




▲見てやってください。この要石地獄！ここでジャンプしている間はやられない。時期を見はからって先へ進め！



▲餓鬼のジェネレータから命の玉が落ちる



▲狛犬がいる。もしスペシャル・フラッグをだしても1人増えません。悪しからず

備　前

ふたたび竹林へ。3重スクロールと時は刻々の空の背景の変化。月の満ち欠けと動き。夜空に流れる星。まことに自然描写のすぐれているゲームですね。

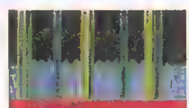
ここの国では，虎と琵琶法師しか出現しません。

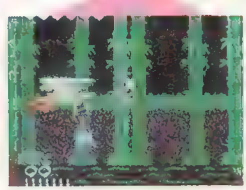
虎らは，上段にかまえて切りつけて玉（緑色一銭）をしっかり集めましょう。

琵琶法師には，対策が2タイプあります。「なむあみだぶ～」とお経をとなえながら「かえる」と「うさぎ」を投じてきますので，自分（景清）は動かず，その場で上段のかまえて，「かえる」や「うさぎ」をタイミングよく切り刻みます。（「毒キノコ」に変わるので注意）。

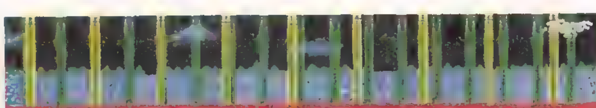
もう一つの方法は，前述の応用編で，一つの「かえる」や「うさぎ」を切り刻んだ後，変化した毒キノコをジャンプして，つぎの「かえる」や「うさぎ」に備えます。この方法だと，鳥居までの距離がちぢめられます。

琵琶法師は，「かえる」や「うさぎ」を一定数投じると「さらばじゃ」と言って（VOICEはでない）逃げ去ります。





◀備前の竹林へ景清見参！



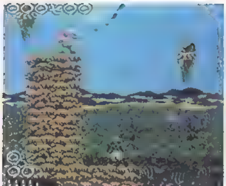


▲琵琶法師出現。カエルやうさぎを投じてくる

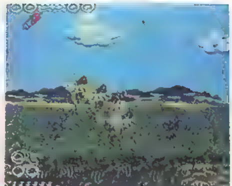




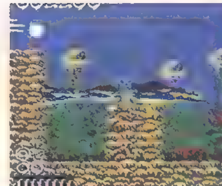
▲景清の足もとにある毒キノコ。これにふれると毒を受ける



◀これをのさばらせておくと口から攻撃してくるぞ



◀要石に乗って各種アイテムをじょうずに取ろう

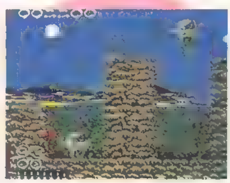


◀下には狼が……





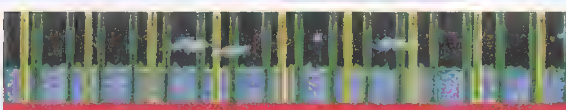
▲矢のジェネレータ登場

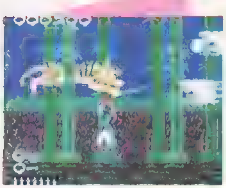


▲ここでいきなり大きい矢が飛んでくる



▲2番目の鳥居へ。実はどっちでも同じ国に行けるんだ





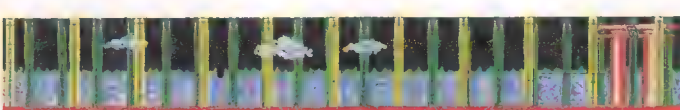
◀虎が出現

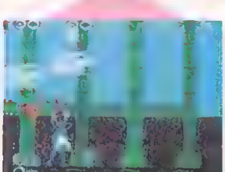


◀銭(緑色の玉)は必ず拾おう



◀琵琶法師出現。かえるやうさぎを投じてくる





◀一定数「かえる」と「うさぎ」を投じると「さらばじゃ」と琵琶法師は消える



◀琵琶法師との一戦を終え、播磨への道を急げ!

播　　　磨

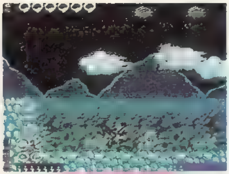
ここがよく黄泉の国へ落とされる国の播磨の国です。というのも，落とし穴は多いし，動く小島のトラップが多いのです。しかし，そのかわり，剣を多く拾うことができます。

また，この国では竜が登場しますが，見かけの割には弱いです（命はロウソク２本分)。頭が弱点であることもつけ加えておきます。

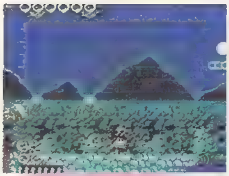
この国は鳥居が三つありますが，一番奥の鳥居が，だじゃれ国の摂津につながっています。他の二つは，丹波行きです。

〈キャラクター〉

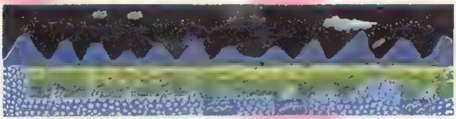
竜，地獄車(ジェネレータ)…(1)，骸骨くも（ジェネレータ)(2)，大きい矢，要石(5)，動く小島(4)，横要石，ロウソク(1)，剣(3)，米俵(2)，衝撃波(1)

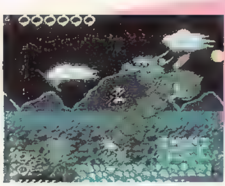


◀竜の鳴き声が聞こえる

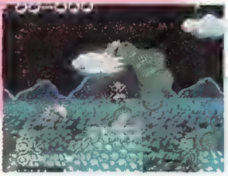


◀この後方からくる横型要石が重要。上のジェネレータからは骸骨くもが降ってくる



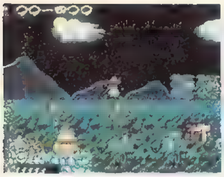


◀竜登場／この国全体何となくスロー現象が起きている

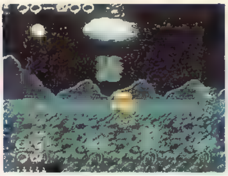


◀竜を倒すと、紫色の玉をくれる

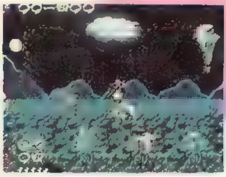




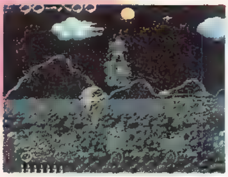
▲１番目の鳥居。ここは，すなおに入れば入れる。行先は丹波



▲ここの地帯が動いてむずかしい。が，だじゃれ国へ行くために横型の要石を待つ



▲横型の要石に乗って２番目の鳥居（丹波行き）を過ぎる



▲このへんで大きな矢が飛んでくる

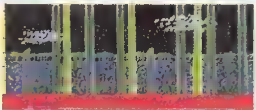
豊　　　前

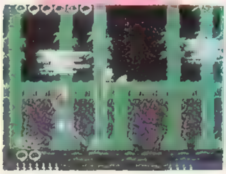
みごとな竹林ではありませんか？　これから本格的な戦いがはじまります。ここで登場するのは，虎，般若(3)，義経Ａ，矢です。

虎は，上段の構えで倒します。般若は，ダメージを受けないようにして倒します。各般若は，剣一に相当する紫色の玉を与えてくれます。

義経は，短刀を投げてきます。ジャンプしてよけるのもよいでしょう。ここは速攻で義経にダメージを与えましょう。

矢はタイミングを合わせて切ると，折れて，緑色の玉(銭)をくれます。

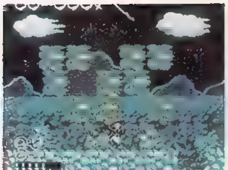




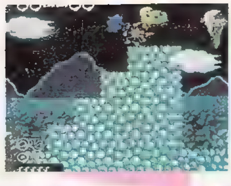
▲長門の下の鳥居から来た豊前。竹の切り口がみごと



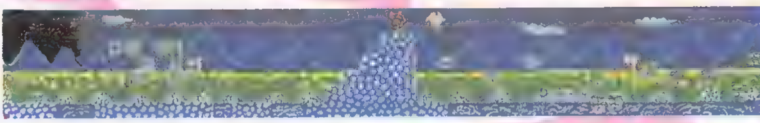
▲般若が登場／じょうずに倒して剣のをもらおう

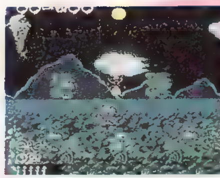


◀ここでは剣を取りたい



◀地獄車がジェネレータからせめてくる

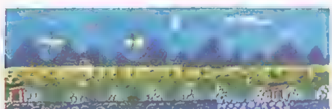


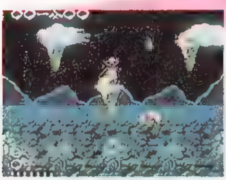


◀ここからしばらく動く小島が続く



◀この剣もほしい。うっかり下に落ちないように！





◀ここでは、ぜひともロウソクがほしい。要石に乗ろう



◀ここまでこれれば摂津が君を待っている





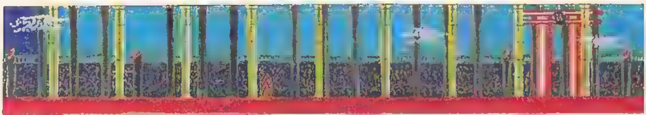


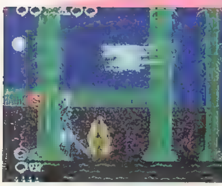
▲虎が出現。こわがらずにとどめ！



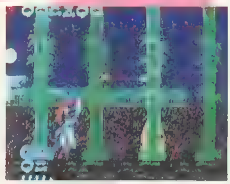


▲「ヒューン，ヒューン」と短刀を投げてくる義経。こいつは少々やっかいだ。義経の命はロウソク４本分。死ぬと紫色(剣)の玉をくれる





◀道の途中には、折れた竹のかわりにタケノコが生えている



◀いきなり矢が飛んでくる



◀次は豊後の国だ

豊　後

豊前の竹林で義経を倒すと，つぎはこの豊後の国に出現します。

ここは横モードですが落とし穴もないので安心してプレイできますね。

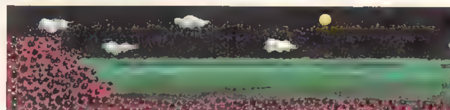
国自体のマップを見てもおわかりかと思いますが，それほどむずかしくありません。

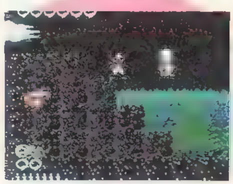
インストラション・カードに書いてある「地蔵にさい銭をあげ……」のお地蔵様に十銭ずつさい銭をあげるのもよし（徳が500ずつ増えますよ）よけて通るもよし（銭がへらない）。

なお地蔵におさい銭をあげたからといって特別効果があるわけではありません。

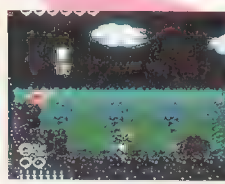
また最後に菖蒲が咲いていますが，取ると「愛」に変わります。これも特別な効果はありませんが，風情があっていいじゃないですか。

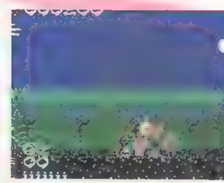
〈登場キャラクター，アイテム〉
○火牛，蛾，尺取虫，餓鬼のジェネレータ(1)，要石(1)，狛犬(1)，地蔵(1)，菖蒲(1)，ロウソク(1)



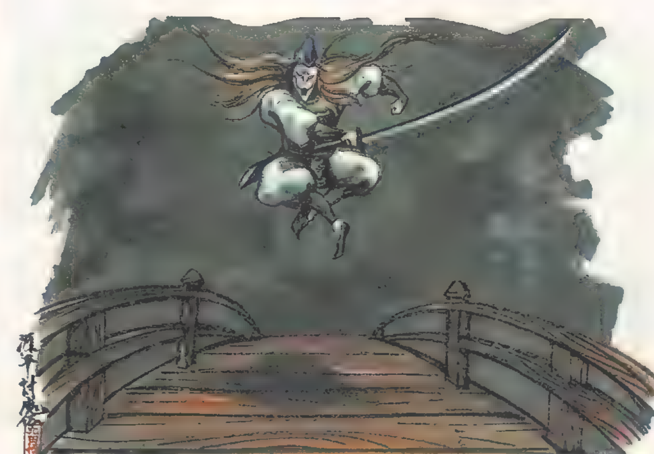


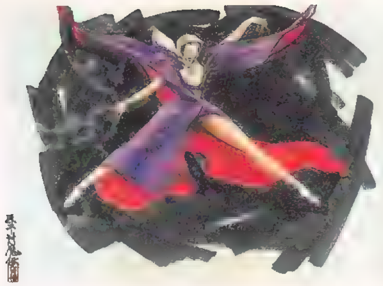
▲むずかしくない

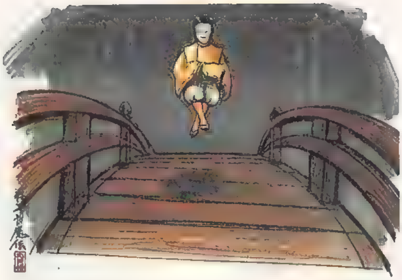


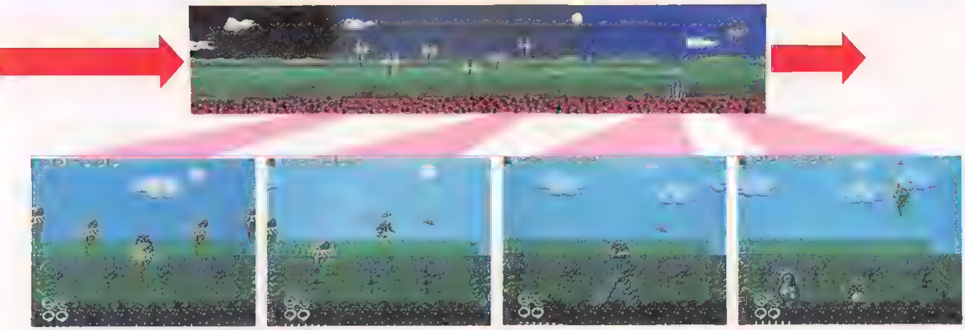


▲すぐに数匹の火牛がせめてくるが，タイミングを合わせて倒し，青色の（命）玉にかえよう





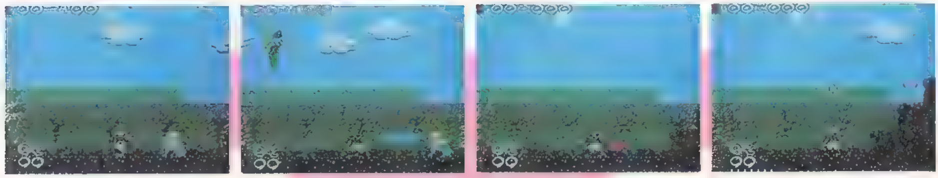




▲要石地帯。ここでは蛾が飛んでくるぞ

▲道をふさぐ気味の悪い尺取虫。ただひたすら左へ進んでいるだけなので無視して進もう

▲左の地蔵にさい銭をあげるもよし。要石の上のロウソクを取って満タンにしよう（キャパシティも一つふえる）



▲攻撃してくる狛犬。こいつを倒すと中から数種のうちの一つのキャラクター登場

▲今回はホブリン。これを取ると，徳が一〇〇〇加算される





▲段に何気なく咲いている菖蒲。これを取ると「愛」が

▲餓鬼に押されないようにして鳥居に入ろう

伊　予

ここでは，武蔵坊弁慶の登場！いきなり「ばかめ」と登場してきます。見かけ上は強く，手には防具までつけており，しかも鉄球まで投げつけてくるではありませんか。

こうなったら，ふところにもぐりこんで，ひたすら下段でせめまくろう。ふところの位置でレバーを下に入れてしゃがみ，二つのボタンを同時に押す方法も効果的！

この弁慶Aの前には木から猿がおちてきます。ジェネレータは，はるか上，ここでできるだけダメージをうけないようにがんばれ！

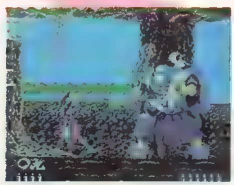
弁慶を倒して，もし，ロウソクが１本以下の時は注意！矢が飛んできます。



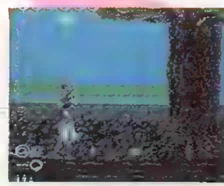


◀いよいよ伊予だ





◀「ばかめ」弁慶登場



◀弁慶を倒したからといってこれで終わりではない、矢がジリジリと命をうばいにくる

讃　岐

落とし穴が一切ない国です。登場キャラクターもここでは雷神が登場します。雷神はハデに「雷」の音と同時に空をフラッシュさせます。雷神のそばには，ロウソクがあるので，これは雷神を倒した後，あるいは倒しているとき危ないと思ったら取りましょう。

割とダメージを受けやすいと思うのは，淡路を目指すとき，鳥が出現するからです。この国の鳥居は二つで，手前のものは備前へ。後半の鳥居は，淡路へ行きます。もちろん淡路へ行きますよね。ひたすら進行してゴールの鳥居を目指しましょう。

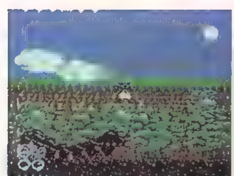
前半には，大百足が登場しますが倒せませんので無視して先へ行きましょう。

〈登場キャラクター，アイテム〉

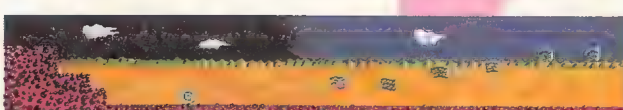
○ 猿（ジェネレータ）×１，

地獄車（ジェネレータ）×３，

蛾，鳥，雷神，大百足，小島(8)，要石(5)，ロウソク(1)，鳥居(2)，



◀一番低い小島ならば簡単に乗れる。下にいる大百足からのダメージは避けよう





▲ここは落ちる心配なし／

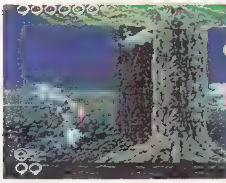


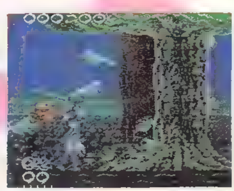
▲ここから猿が発生する



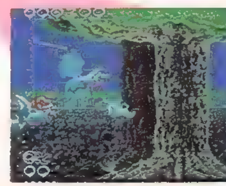
▲とつぜん蛾が発生／上部に運び去られるぞ







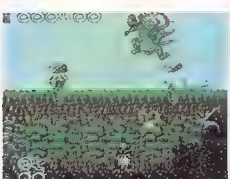
◀高いジェネレータから、いきなり猿が……。どんどん切りまくって銭をもらおう。しかし、あまりここでダメージをくらってもいられない

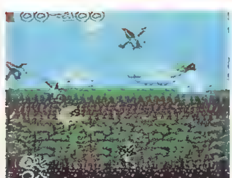


◀上に見えるジェネレータが猿のもと

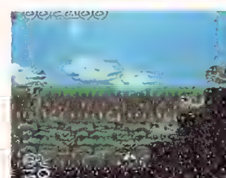








◀この鳥がくせもの。長時間粘っていると普通出現するキャラクターが、ここでは必ずおそってくる



◀しばらくするとジェネレータが

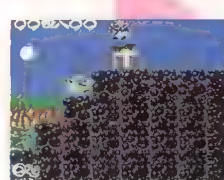




▲一番目の鳥居があったが，入るんだったらこの先に



▲しばらく進むと雷神が／たくましそうなキャラクターだ。ここにはロウソクもあって使い道しだい。もう鳥が現れている



▲銭をためるもよし，さっさと鳥居に入るもよし／ここに入るとつぎは淡路だ

丹　波

冷たそうな，そして痛そうなフィールドですね。この国は，落とし穴が多いので特に注意しましょう。

後半，魔神が登場しますが，むねのあたりを衝撃波で一撃すれば簡単にやっつけられます。

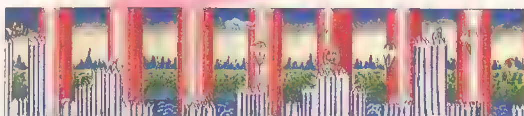
一番落ちやすいのは，大百足の出現する場所です。

〈登場キャラクター，アイテム〉

○魔神，　大百足，餓鬼（ジェネレータ）(3)，矢（ジェネレータ）(8)，地潜り公家，要石(6)，地蔵(1)，衝撃波(1)，米俵(3)

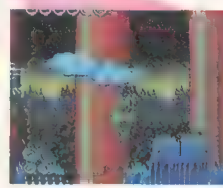


◀神秘的な国だ

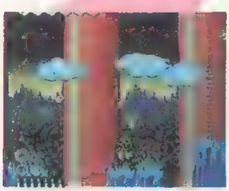




▲要石に乗って先へ進む



▲ここからのジャンプは何も考えないでジャンプするとうまくいく



▲矢は，ハデに見えるけど，ジェネレータさえおさえれば大丈夫

山　城

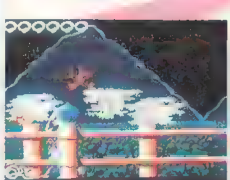
非常に短い国です。京都も目の前です。大文字焼きでもゆっくりと見ながら面を楽しみましょう。

登場するキャラクターも義経B（回転）と矢が数本だけです

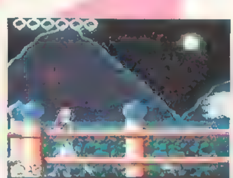
背景のガイコツの何とも不気味なことよ。きっと強者(つわもの)たちのなれのはてでしょう。

義経が回転して登場するのには驚かれたのではないでしょうか？





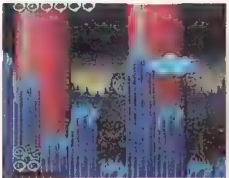
▲大文字焼きを背に「目指すは京都……そして」

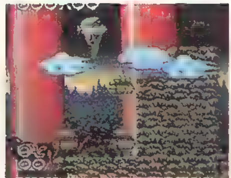


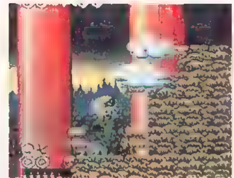
▲矢が飛んでくる。義経の登場を告げているのか？



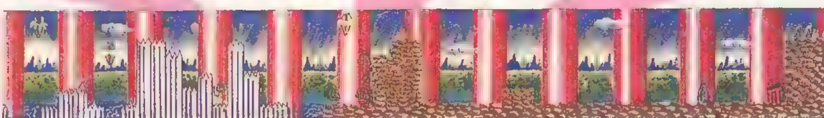
▲義経が右からハデに回転しながら登場してきた





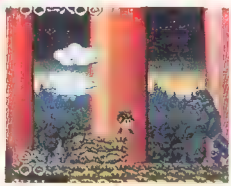


◀ここで衝撃波を手に入れて、向かってくる大百足をやっつけろ(毒キノコに変わる)

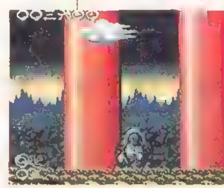




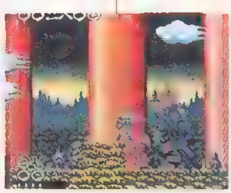
▲行く道には地潜り公家の登場だ／

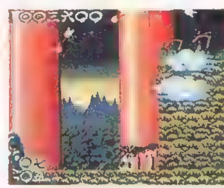


◀魔神は衝撃波でむねを狙え／

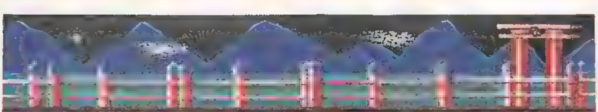


▲地蔵にさい銭をあげるわけないか



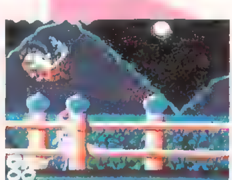


▲さあゴールだ。つぎは，いよいよ山城／





▲「ノホホホホホホホホ」とまぬけな顔をして笑い続ける義経。何かあるのではと警戒してはダメ／近寄ってどんどんダメージを与えよう



▲いきなり回転して動きだした／カミソリのような刃に注意せよ。回転中剣をあてると義経が回転をやめたり，ダメージを与えたりすることができる



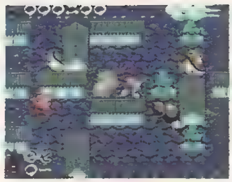
▲義経を倒しても油断は禁物。いきなり矢が……

京　都

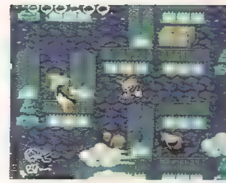
横モードです。この面には鳥居が三つがあって，ここからは若狭，伊賀，大和の３ルートに分かれます。

鬼姫や，かわいい平安京エイリアンもいます。鬼姫は，やられる際「キャー」とか「いやん」などと言って死にます。いくつかのアイテムも出現しますので，しっかりと集めましょう。

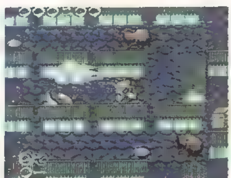
塀や燈籠がありますが，そのうちのいくつかが剣で壊せます。こわせる塀は屋根が両方ともでっぱっていないものです。



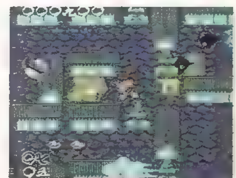
◀この中身は、「命七」



◀ここを通って先へ進む



◀迷路に迷わぬように進もう

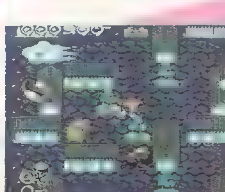


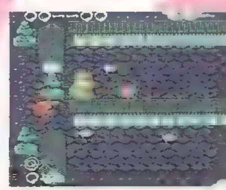
◀ここの中身は、「剣一」と「命七」



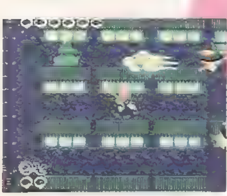


▲いよいよ京都

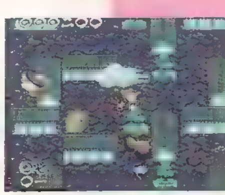


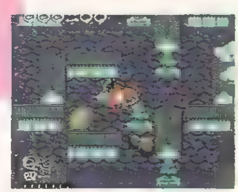


▲ここのつづらは「命七」と「銭七」

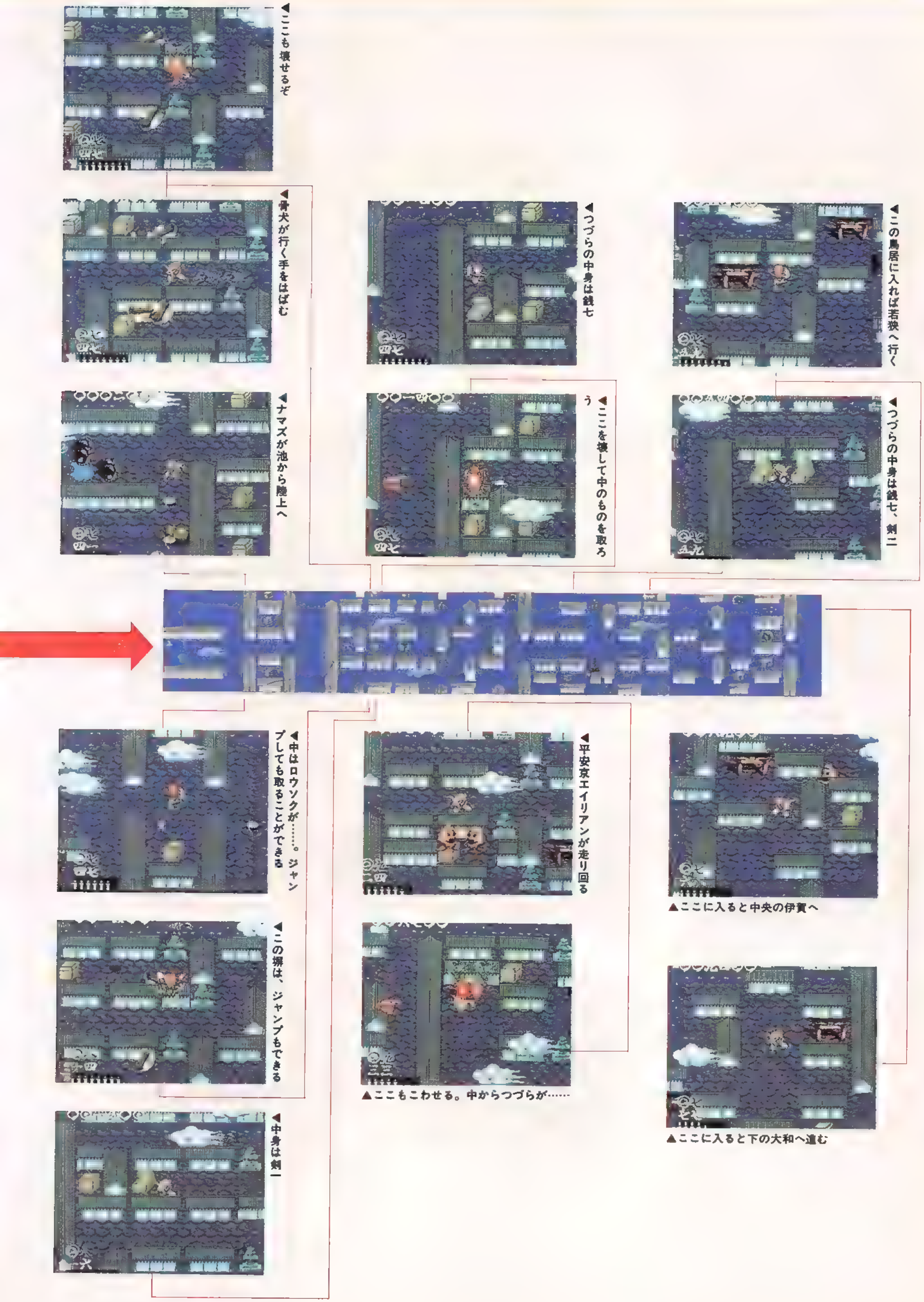


▲美しい姫かと思えば，手が緑色。まちがいなくばけものだ





▲この燈籠は壊せます



◀ここも壊せるぞ

◀骨犬が行く手をはばむ

◀ナマズが池から陸上へ

◀つづらの中身は銭七

◀ここを壊して中のものを取ろう

◀この鳥居に入れば若狭へ行く

◀つづらの中身は銭七、剣二

◀中はロウソクが……。ジャンプしても取ることができる

◀この塀は、ジャンプもできる

◀中身は剣一

◀平安京エイリアンが走り回る

▲ここもこわせる。中からつづらが……

▲ここに入ると中央の伊賀へ

▲ここに入ると下の大和へ進む

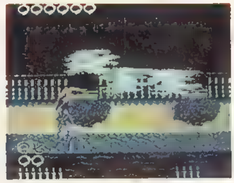
若　狭

登場キャラクターの割に少し長く感じる国です。木は鳥居まで七本あります。

虎と義経Aしか登場しません。義経は短刀を投げてきます。敵の命はたった四。倒すと，剣の玉（紫色）をくれます。

京都から三つに分かれている国の中で一番楽な面です。





▲京都をあとにしていよいよ後半。あの平安京エイリアンも去っていったんですね。「……そして鎌倉」



▲ザコは虎のみ。簡単な国だ

越　前

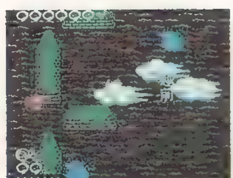
この国は，全部の国の中でもっとも長い国です（プレイ中に長いことは気付いていましたが，一番それを痛感したのはマップ作りの作業のときです）。

さらにこの国の道中を長く感じさせるわけは，一番奥の「鏡」を取ってから，もどって燈籠中の隠れ鳥居に入る場合です。

もっとも，ここで鏡を取らずに，つぎの越中(だじゃれ国)で取る方法もあります。

また，燈籠のいくつかは，こわせます。ここにロウソクや，狛犬を倒したあとのキャラクター4種の入っているものがあります。

ロウソクは最後に取りましょう。

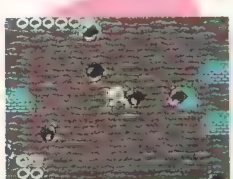


▲長い国ですぞ



▲島(?)の中を走って行こう





▲池からナマズ出現

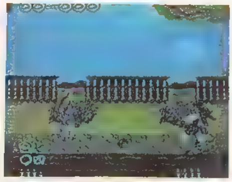


▲燈籠群をぬける





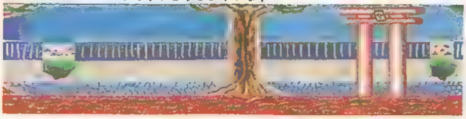
▲義経も他の国にくらべると弱い

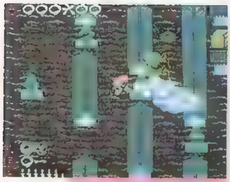


▲虎を切ったあとに出た緑色（銭）の玉。取ろうかどうしようかな？



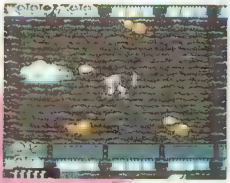
▲簡単なわりには，えらく長かった



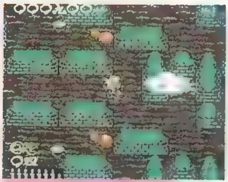


▲ジェネレータからは骸骨くもが出現





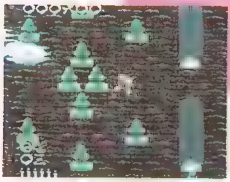
▲この燈籠を壊すと，中からロウソクが

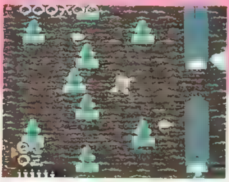


▲迷路をぬける

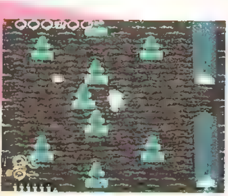


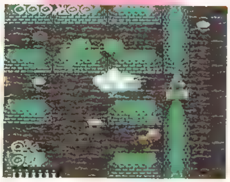
次頁へ続く

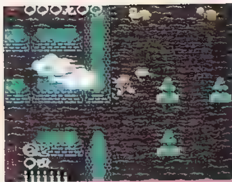


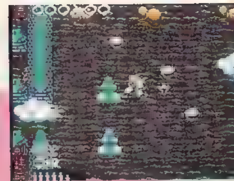


▲実はここが隠れ鳥居です



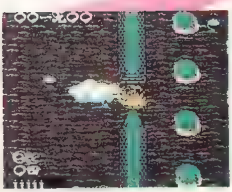




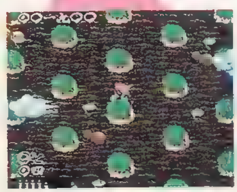


この三つの燈籠は壊せる。中からギャラクシアンが一つ（ここの1か所だけ出現。出現キャラはランダム）





▲島地帯？に入り込む



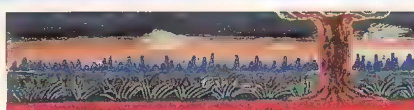
▲迷わないように進め



▲迷路だ

加　賀

ほとんど通過するだけのような簡単かつ短い国です。出現するものも回転して登場する義経Bのみです。義経（命：ロウソク6本）は倒すと剣丘がもらえます。

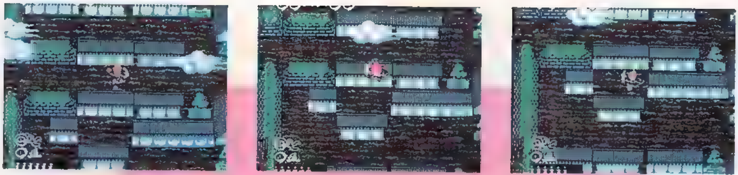




▲加賀百万石のあの加賀。まわりの風景が格調高く感じますね

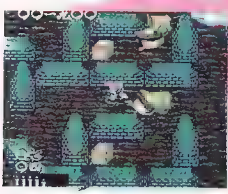


▲いきなり，くるりっと回転しての義経登場



▲ジャンプを使って，早く鏡をさがせ

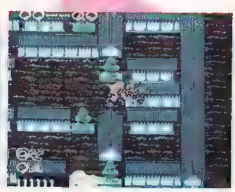




▲鬼姫をやっつける



▲玉はいただき！



▲鏡はここだ



▲ここから加賀へ行ける





▲ポーズをとる義経。きまってるね



▲何かいると思ったら義経だけ。しかも道中は短い

越　後

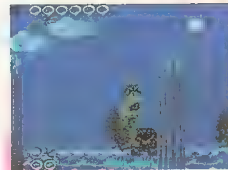
ここの鳥居は２つあります。手前のほうが上野へ，あとのほうが佐渡のボーナス・ステージへ行けます。

全体のフィールドは海が多くトラップ（動く小島）から成り立っています。矢を放ってくるのがハデですが，あまり影響はありません。

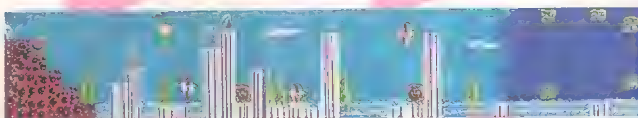
影響があるのは餓鬼です。ここぞというところで突き落とされます。また，狛犬がゴールの手前にいますが，もしボーナス・ステージの鳥居へ行きたいのなら倒していきましょう。生かしておくと攻撃してきますよ。

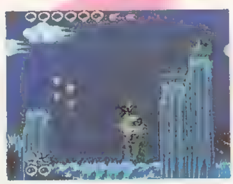


◀スタート時からいきなり矢の飛んでくるハデな面だ。じっとしてると餓鬼に押されるぞ

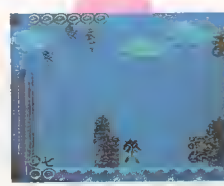


◀落とし穴はいたるところにあり、しかも餓鬼はよく活躍するやっかいな国だ





◀ここが一番安全です。そう言っている間に餓鬼がどんどん押しよせる

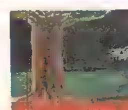


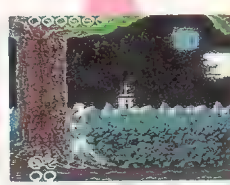
◀落ちてくる餓鬼！これは当たるかもしれない。急げ！

上　野

イラスト・マップを見ればわかるかと思いますが，手前の木は２本とかなり短い国です。しかし，もしも剣力が弱ければ，ここで登場する弁慶Ｂ（鉄棒を持っているほう）を倒すのは，なかなかむずかしいです。他にイナズマのジェネレータは落とす(倒す)と命を２増やす玉に変わります。鏡を持っていれば平気です。

なお弁慶の命は強く多分10本，倒した後，与えてくれるものは紫色（剣五の玉です。）





▲上野と言っても東京のターミナルとは違う。こうずけと読みます。

伊　賀

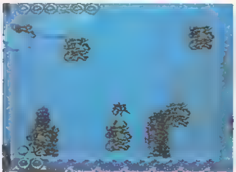
伊賀といっても忍者が出現するわけではありません。登場するキャラクターは矢，弁慶Ｂ，蛾のジェネレータです。

この弁慶も強い。なにしろ，鉄棒でどついてきます。弁慶のバイタリティも，さらに強力。こんなとき助かるのが，旋風剣のアイテム。このアイテムは1/60の確率でジャンプして取れるような位置においてあります（一口メモ：ジャンプは同じ位置まで飛べず，マキシマム値がそのつどちがう。1/60の確率で最高の位置にジャンプできる！）。ですからあきらめず，何回もジャンプしましょう。案外取れるものです。

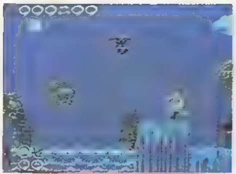




◀伊賀。敵のロウソク表示がなにやら手強そう



◀鳥は動く。文字どおりのトラップだ！



◀手前には、狛犬がこちらをにらんでいるぞ！こいつはつぶしておこう。1番目の鳥居が見える



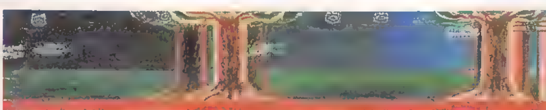


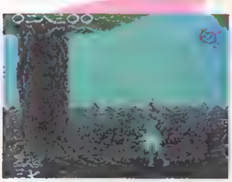
◀要石からジャンプ！どんどん切りさいていけ！



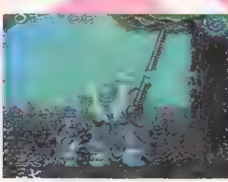


◀このアーケードをくぐって行くと、2番目の鳥居へ行ける。つぎは佐渡だ！

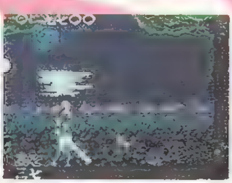




▲イナズマの攻撃，でも「鏡」さえ持っていれば平気



▲短いけど，内容の濃い（手ごわい）国だ。通さぬゾとばかりに弁慶がいさましく襲いかかってくる



▲空は夜へ，弁慶は鉄球と紫色の玉（剣五）を残して消えた



▲大きな痛手をくらいつつ，駿河へと向かおう





◀矢の大量攻撃。切り進むしかないぞ



◀弁慶の登場！旋風剣でむかえ討とう



◀弁慶の残して行った鉄棒の先の鉄球。ジャンプでよけよう。この場合はあまり問題にはならないが後半の相模の国で弁慶を倒す場所をあやまると……





▲いくつもある蛾のジェネレータからダメージを受ける景清



▲走っていって逃げるか、戦うか。キミの個性が光る



▲蛾につけねらわれていやになる。鳥居も近いぞ。がんばれ景清

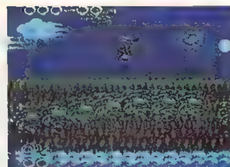
近　江

かなり短い国です。ゲームの種類は動く小島のトラップ面です。

ここでは，蛾のジェネレータが２個ありますので，早めに切って落としましょう。

最後の小島からのジャンプは，思いきって飛びましょう。ジャンプができないと，黄泉の国へ行きますよ。

ロウソクもありますが，狙って落ちて，ハジをかかないように！

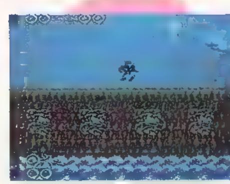


▲蛾のジェネレータは早めにかたずけよう。でないと写真のようになる





▲近江のトラップ面。小島はサインカーブを描いている



▲小島を飛び移っていこう。動きに慣れること。あっ右には、ロウソクが

美　濃

洞窟を戦いの場とした金色のきれいな面です。登場キャラクターも少なく，大百足と義経Bだけです。先に大百足が出現し，続いて義経Bが登場します。大百足は倒すことができないので，義経と戦うときは，大百足のいない場所におびきよせて戦いましょう。

義経の命は，ロウソク６本で，倒すと剣の数値を五増やす紫色の玉を与えてくれます。なお，義経は倒さなくても空中で回転中，すばやく鳥居まで走ると入れます。

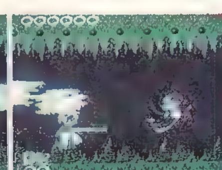




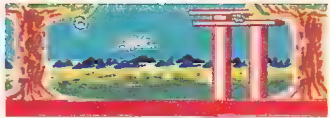
▲舞台は洞窟の中。まわりはきれいな金色



▲急ぎ足で進んでも，まったく敵は出現せず，邪魔者は，だれもいないのか？

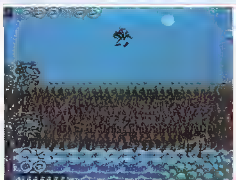


▲義経登場／こいつは回転するほうだ。回転時のするどい剣に注意しよう

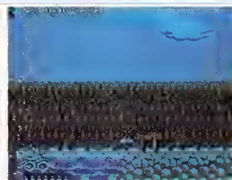




◀つぎは近江だ

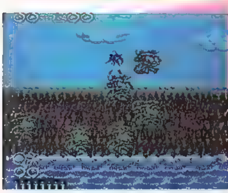


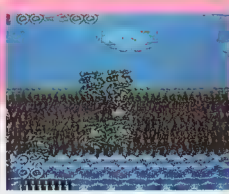
◀思いきってジャンプ!

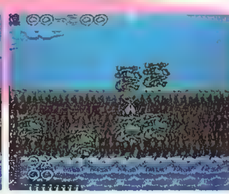


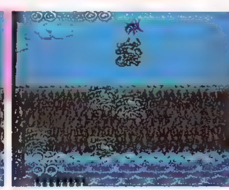
◀つぎはきれいな美濃の国へ!









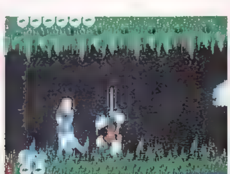


▲ここで苦労している人を見ることがあるが，４枚の写真のようにすれば………

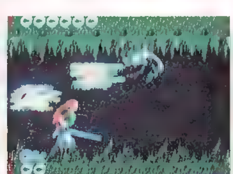




▲ポーズをとって「ノホホホホホホ」こんなふざけた野郎は早めにかたずけたいものだ



▲一転して，義経の表情が真剣になる。くるぞくるぞ！回転に注意せよ



▲あとちょっとで義経を倒せる。このまま走り去ってゴールへ行くこともできるのだが……



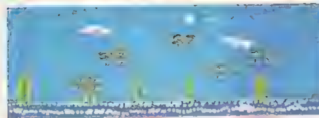
▲つぎは信濃だ。準備はよいか

信　濃

ここですべきことは三首竜を倒すことです。そして三種の神器の一つの「草薙剣」を手に入れることです。

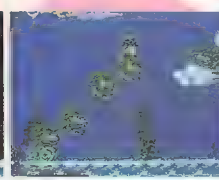
これさえ手に入れれば剣力は減りません。さらにつぎの甲斐の国以降のBIGモードの国で剣を白くフラッシュさせられます。

全体的に三首竜以外は，むずかしくありませんが，最初の動く小島のトラップは慣れないとよく海へたたき落とされて黄泉の国行きのキップを渡されてしまいます。三首竜は，顔から首のあたりを狙って切ることがポイントです。常に三首竜は，口から火をふいています。

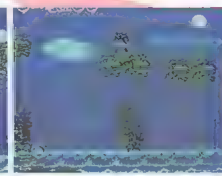




▲最初からトラップ面だ。独立した四つの浮き島を渡れ



▲つぎは回転する浮島へジャンプだ。近づいたときがチャンス／



▲この浮き島，まったく不安定。すでに，三首竜は近い。攻撃してくるぞ

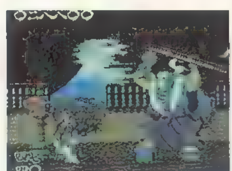
甲　斐

信濃のあとの国なので，おそらく，命も満タンではないと思います。

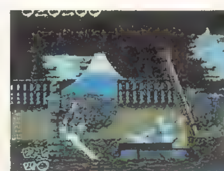
登場キャラクターは，弁慶B（命＋紫色の玉をだす。剣五）と矢，あとトラップとしてタテにゆれる鉄球が8個。これがなかなかくせものです。

鳥居までの燈籠は8個。なお7番目と8番目の鉄球の間（イラスト参照）には旋風剣アイテムがあります。が，取ってもあまり意味がありません。

出現する敵のわりに，鳥居までたどりついた時は，かなりダメージを受けているはずです。原因は，前国によるダメージと主に鉄球によるダメージです。



▲この弁慶はわりと手ごわいぞ。心してかかれ

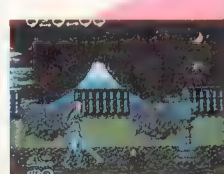


▲やられていく弁慶

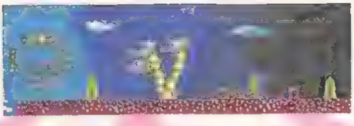




▲甲斐まできた。「草薙の剣」も手に入った。あとは鎌倉までもうちょっとだ



▲弁慶は鉄球（鉄棒の先の）を残していく





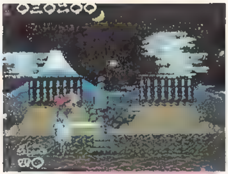
▲ここにはロウソクがある。命の復活のチャンスだ



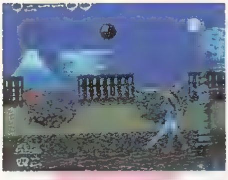
▲三首竜が守っているのは三種の神器の一つ「草薙剣」だ。絶えず口から攻撃してくるのに，ときどき寝たふりをする（夜に多い）ふざけたやつ



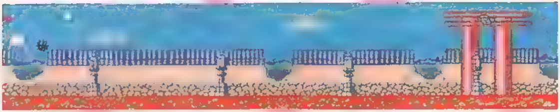
▲いよいよ甲斐の国だ



▲トラップ中でも矢は飛んでくる



▲旋風剣も切れてしまったが，あまり意味はない





▲剣とぶつかりやすい鉄球トラップ



▲上には旋風剣アイテムが……。ジャンプして取ると，「必殺旋風剣／いやー／」



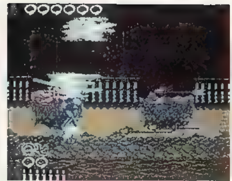
▲つぎは駿河だゾー

大　和

この国は，スタート時の迫力ある数本の矢の攻撃からはじまり，すごさを感じます。また，振り子のようにゆれる鉄球にも強さを感じますが，それほどでもありません。

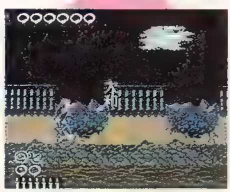
矢は上段の構えでさくさく切り進んでいきます。振れる鉄球はしゃがめば，絶対に当たりません。

鉄球を越すと，義経B（命六）が登場します。回転してくるので，鉄球との間を行ったりきたりしてダメージをくらわぬようにしましょう。逃げるというのも（鳥居まで走る）一手ですよ。

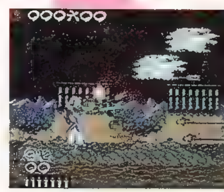


◀いきなりすごい数の矢。この攻撃が続く





◀大和。いったいどんな国、どんな敵が待ちかまえているのか？



◀矢は上段の構えで抜けていこう

伊　勢

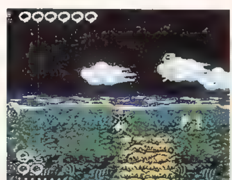
この国では，三種の神器の一つ曲玉が手に入りますが，取るのに非常に苦労します。なぜなら，通常の方法では取れないからです。

取りかたには2とおりあります。まずは横要石に乗って取る方法。もう一つは，狼の背中に乗せてもらって取る方法です。

なお，この国には，鳥居は二つあって，2番目の鳥居に入るとボーナス・ステージの志摩へ行けます。最初の鳥居に入るとそのまま尾張へコマを進めます。落とし穴も多く，割とむずかしい国です。

〈登場キャラクター，アイテム〉

矢（ジェネレータ）×1，大きい矢，狼，要石(12)，横要石，小型要石，衝撃波(2)，曲玉，鳥居(2)

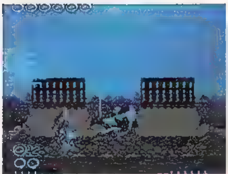


▲伊勢。この国で曲玉を手に入れよう。しかし道はそう甘くはないぞ





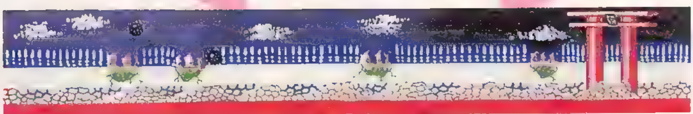
▲やたら多い要石地獄。落とし穴に落とされないよう注意！



▲義経登場（回転する）

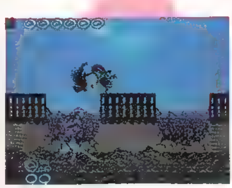


▲つぎの国伊勢へと向かう





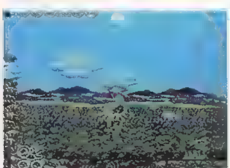
▲振り子のようにゆれる鉄球。この存在感、圧迫感、並ではない



▲高速回転。ストップ画面ですら残像が残っているようなドット絵



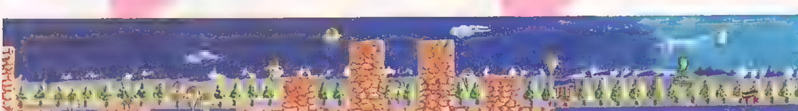
▲逃げるのも一手。ゴールの鳥居まで追う義経

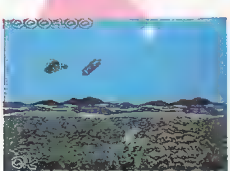


▲ジェネレータから矢を放ってくる

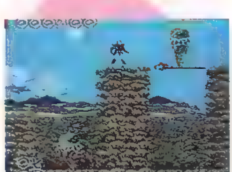


▲鳥居に離れないようにして横要石に乗っていくと曲玉が取れる





▲衝撃波を持っていれば，要石（小型・横型）もこわくない。この大要石の上に乗って進もう



▲ここで大型の矢が飛んでくる。BIGモードのやつだから，景清にくらべると超特大だね

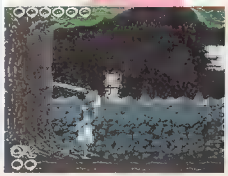


▲2番目の鳥居に入ると志摩へ行ける

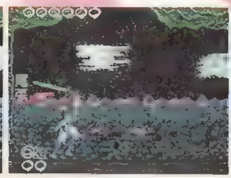
尾　張

手前の大木は３本（鳥居までの間）という短い国です。登場キャラクターは，矢，般若，義経Ｂの３種類です。矢で銭を，般若で剣力をつけましょう。義経は（命がロウソク６本分）で，勝つと剣力を五増やしてくれる紫色の玉をくれます。矢はところかまわず射ってくるので注意しましょう。

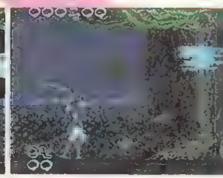




▲伊勢，あるいは志摩から尾張へ



▲いきなり矢の攻撃。じりじりときいてくるぞ



▲矢を打ち落とすと，緑色(銭)の玉になる

三　河

家康発祥の地とは後の世界。この国は，短いですが，苦労する人は苦労します。

それもそのはず。要石しか出現しないからです。

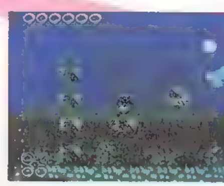
やたら要石（横型・小型）がが動いたり飛んでくる，要石トラップ面です。コツさえのみこめば，これほど楽な国はありません。

なお，落とし穴が１か所あるので注意しましょう。





▲三河。いきなり後方から要石が飛んでくる



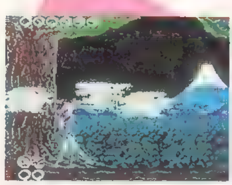
◀続いてくる横型要石（５個）のうちの、写真のやつに乗れ！

遠　江

ここもわりと短い面です。剣力があって，曲玉もそろっていれば，そうむずかしくはないでしょう。もし曲玉がないと少し苦労するかもしれません。というのは，毒キノコのジェネレータが７個もあるからです（三番目のジェネレータは木のかげで見えない）。

弁慶Ｂがここの国で登場します。タイミングを合わせて（しゃがんでボタン二つを同時に押す）倒しましょう。





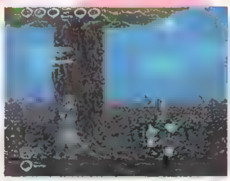


▲もうこの辺になると弁慶のバイタリティもロウソク10本分。倒すと紫色（剣五）の玉をくれる。さらに鉄球も残して………





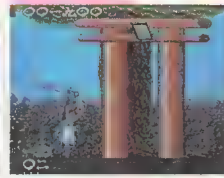
▲般若は倒すと紫色（剣一）の玉をくれます



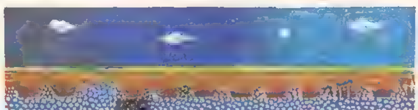
▲毎度おなじみ，義経の登場

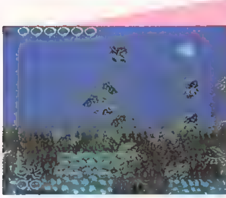


▲義経との攻防の中，矢が飛んでくる。この複合攻撃はけっこう痛い

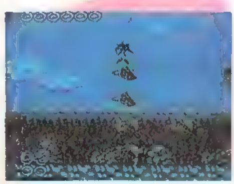


▲つぎは三河へ

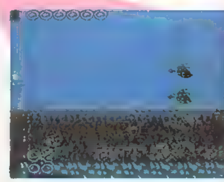




◀穴(落とし穴)の付近で要石の数は多くなる。反対側から(右から)くる要石を使って、今きた5個の要石の最上段にあがれ

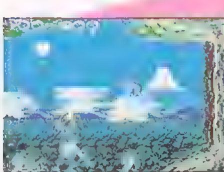


◀ジャンプでロウソクを取る



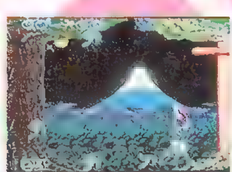
◀これ以上は「行き止まりじゃ」







▲次々と落ちてくる毒キノコ。これを倒す(ジェネレータ)と，ロウソクの玉(青色)が落ちてくる



▲ゴールの鳥居も近いというのにこの毒キノコの数はいったい何なんだ!



▲つぎは，「駿河の国の～茶の香り」

駿河

上野，甲斐，遠江の三つの分岐が一つにまとまった国の駿河です。もうこの頃では，剣，銭命のたくわえもたっぷりでしょう。あとは，鎌倉まで一直線です。

さてこの駿河ですが，動く小島の山です。落ちないようにうまくジャンプして進みます。

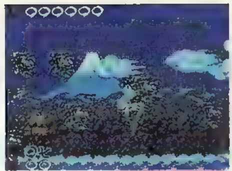
ここの国にはロウソクがあります。また，各種アイテムに気をとられて落ちないでくださいね。

〈登場キャラクター〉

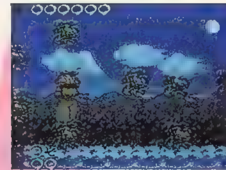
動く小島(38)，要石(1)，

〈アイテム〉

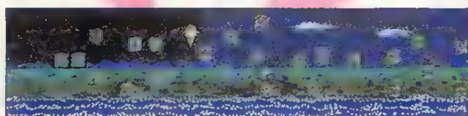
ロウソク(1)，米俵(3)，つづら(1)，

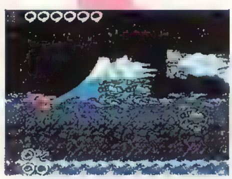


◀行く道には、要石もある

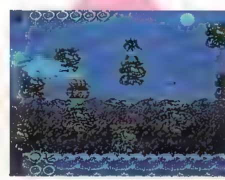


◀米俵が見えるが、無理して取る必要もなさそう





◀駿河のトラップ面だ



◀このロウソクを取るのは正解だ

武蔵

駿河を抜け武蔵の国までくるとあとは，武蔵，相模，鎌倉と一直線です。が，この国には鳥居が10個もある。はたしてどれが本物なのだろうか？

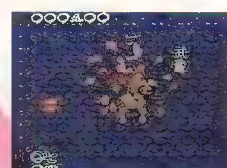
実は，一番最初の鳥居が本物の鳥居です。右側の奥の９個の鳥居は，にせもので，入ると「若狭」，「伊賀」，「大和」のいずれかの国にもどされてしまいます。

もしも三種の神器がそろっていないなどの理由があれば，この鳥居でもどるのもよいでしょう。出口は時の運なり。

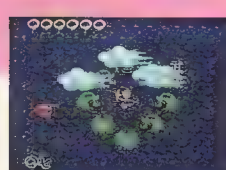




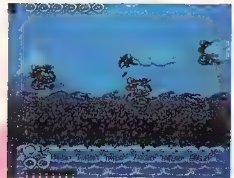
◀いきなり出現するやいなや、敵に囲まれてしまった



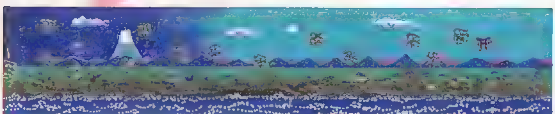
◀一気に倒してしまおう

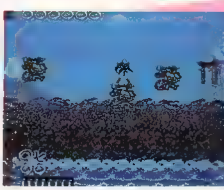


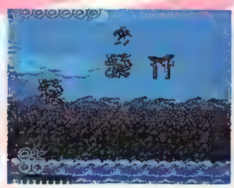
◀しかもどんどんとせまってくる



◀左右に動くこの小鳥はむずかしいぞ



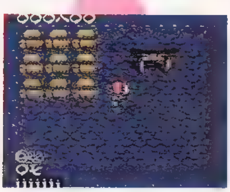




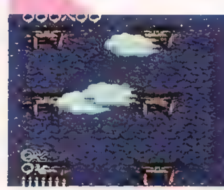


▲タイミングを合わせて鳥居に入ろう。せっかくここまできてもし落ちたら，目もあてられないぞ





▲米俵が九つ。お金をあまらせてもしかたないので，すべて買って相撲に備えよう。注意としては，ロウソクが仮に満タンでも，ふれると十銭減ってしまう



▲ずらっと並んだ9個の鳥居。このうちのどれかに入ると，若狭，伊賀，大和にもどされてしまう。この写真の位置で上にスクロールして動かすと鳥居がいっぱいあるように見えるよ

相　模

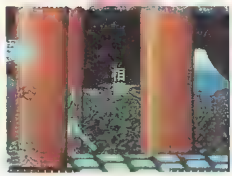
見てください。いきなり7個の毒キノコのジェネレータからドサッと毒キノコが降ってきます。曲玉でなければ，たまったものではありません（そのときはジェネレータを切るしかありません）。

右へ行くと鉄球トラップのあらし！ここで出現する弁慶Bと義経Bはこの画面スタート時のフィールドでかたずけてしまおう。と言っても，義経は待っていてもこない場合が多いので，少し右に行って誘導します。

いいコースを一つ。毒キノコのジェネレータから青(命)の玉が出現します。弁慶や義経を倒したとき痛手を回復するにはもってこい。

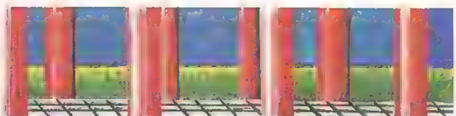
イラストからもおわかりと思いますが，タテ振動の鉄球がほとんどです。振り子のような鉄球の当たり判定の読みがひとつの山場です。

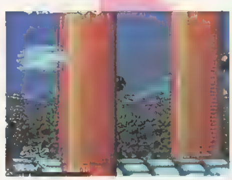






▲いきなり毒キノコの毒攻撃。曲玉がないと苦労するぞ





▲小鉄球の上下運動。このダメージがつらい



▲ここが最後のポイント。振り子のように動く大鉄球とタテゆれの小鉄球の複合攻撃。むしろ親玉キャラクターよりもむずかしいぞ

鎌　倉

いよいよ最後の国の鎌倉です。平家のうらみをはらすことができるか？すべては「ぷれいやあ」によります。

ここにおわすは，悪魔に魂を売った源頼朝。台座に乗って，かろやかな攻撃をしてきます。

この源頼朝を倒すためには，安駄婆の言うとおり三種の神器，八咫鏡，草薙剣，八坂瓊曲玉）が必要で，それがないと倒すことはできません。もし一つでも三種の神器が欠けると，源頼朝の命が復活したり，途中の頼朝の本当のすがたにできなかったりします。

三種の神器を持っていると最初は将軍の仮の姿をしていますが，1回剣を入れると頼朝の本性があらわれ，顔が西洋の悪魔のように変わります。本性をあらわしたな～。さらに，もう1回剣を入れると悪魔に変わった頼朝が石に変わり，みずからの体を防備します。

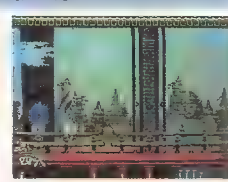
しかし，そんな防備も三神の神器があれば，まったく関係ありません。もう1回剣を入れると頼朝は倒されます。そして同時に景清もこの世から消滅します（むなしいですね）。

クリアすると「神様は死んだ……故深谷正一氏にささぐ」とのクリア・メッセージが富士山を背景に流れます。深谷氏はあのモトスのメッセージ「Special thanks to chief FUKA-TANI」の深谷氏で，作品制作中に他界されたそうです。

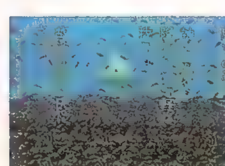
巻末のクリアBGMの楽譜のみでは，この感激のクリア・サウンドの臨場感は味わえません。体験した人のみぞ味わうことのできるだいご味です。

物語が完結すると「完」という文字が上から降りてきて，平家復讐絵巻，源平討魔伝全巻の終わりです。

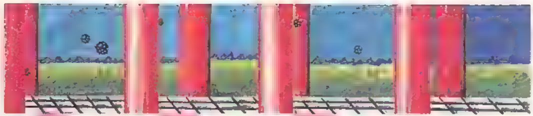
続いてハイスコアのモードに変わります。位が「天帝」などで表示され，今までの感覚だと「徳」が表示されるはずなんだけど，これは表示されません。

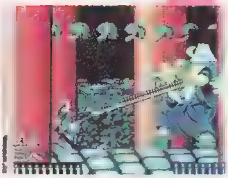


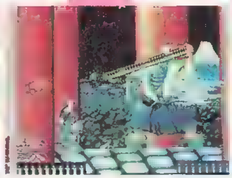
▲これはかたい！でも三種の神器を持っていれば平気だ！



▲メッセージがでてくる

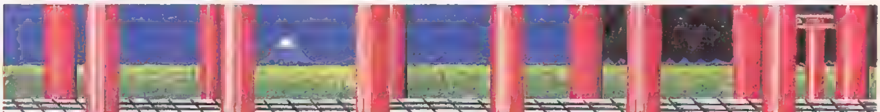


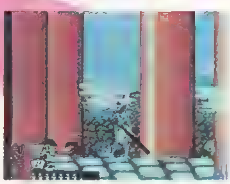






◀弁慶の鉄棒攻撃（どつきの弁慶）。なかなか強いぞ。さすがに鎌倉の前の国だけあって親玉が二つも出現してきつい。弁慶は死んだ後、タチの悪いことに鉄球をおきざりにしていく

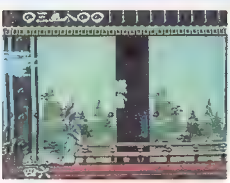




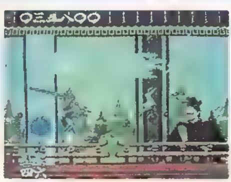
◀最後にロウソクを取るのがコツ



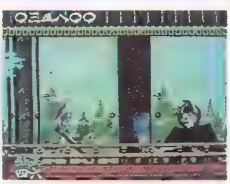
◀やっとの思いで鉄球のトラップを抜けだした。いよいよ鎌倉までの鳥居へと道を急ぐ



◀「まだ若いのう」



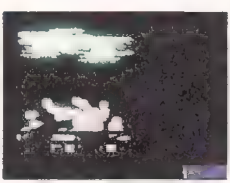
◀カミナリは常に落ち、部屋なのにかすみがある。うしろには特大のロウソクがともっている



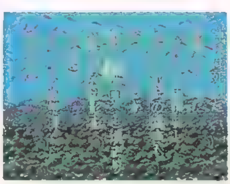
◀悪魔、頼朝は、ビームで攻撃してくる



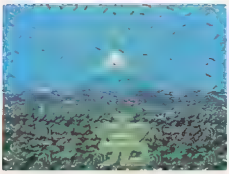
◀倒れての頼朝の負けおしみ「わが魂は不滅じゃ」

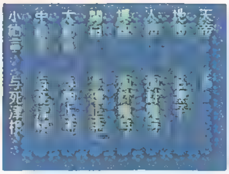


◀かわいそうに、同時に役目をはたした景清もこの世から消えます。行き先は「天国」か「地獄」か

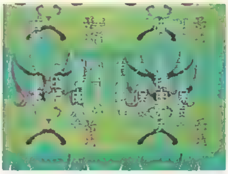


◀メッセージがでてくる





◀ハイスコア・モード、新感覚！



◀開発関係者のメンバーです。背景のグラフィックが渋いですね

黄泉の国

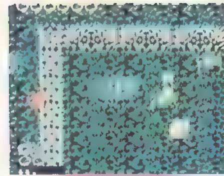
横モードの国の落とし穴に落ちたり，海に落ちると，ロウソクの本数が減らされ(ランダム)キャパシティももとの5本分にされます。

ここで銭七〇以上持っていれば，血の池に入れて「地獄のさたも銭しだい」とのお告げを受け，京都へ行けます（京都以前でも)。なお，この「地獄のさた」は，時間とともに受けられにくくなります。

黄泉の国は，ジェネレータが多いので，ここで銭七〇までためられますが，ロウソクが少ないため，つらいところです。

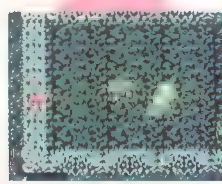
正当にやるなら（？）一番右の閻魔大王のもとの生死のつづらをあけ，「死」がでれば，そこで終了。「生」がでれば，もとの国へ生還（京都以降なら，京都へもどる）します。

なお「生」のつづらは，最初，確率は½となっていて，プレイ時間によって，その確率がどんどん落ちていくようになっています（すべて「死」の場合もありうる)。



▲うす気味悪い黄泉の国。旧バージョンでは，ここが地獄だった。まわりの針の山がいたそう





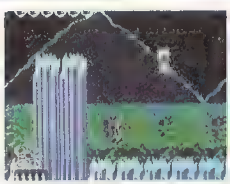
▲このつづらの中味は「剣」

だじゃれ国

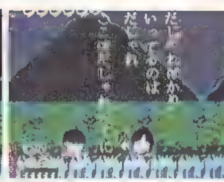
(摂津・越中
未使用－和泉)

だじゃれ国は，その国のある地点を通過すると，文章と顔の絵が同時にでます。顔の絵は全部で4種類あって，出現はランダムです。また，顔の絵の部分がそのある地点です。メッセージ（文章）出現中は画面が静止しています。

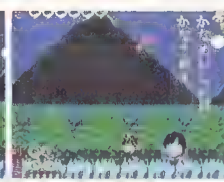
このだじゃれ国は，ただ，だじゃれだけ集めているわけではなく，だじゃれに合わせた敵が出現したり，各種アイテムが取れたりします。それではだじゃれ国を楽しんでください。



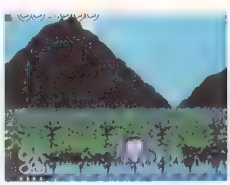
▲スタート！



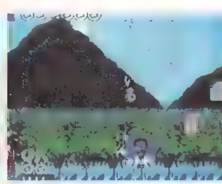
▲だじゃれ国だってさ



▲手前には要石が上下している



▲ここは一番衝撃波で！大百足の一部が毒キノコに変わった



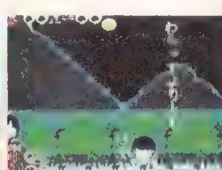
▲つづらが並んでいる。取るのも結構だが



▲一時期，お金のないときにはやった「かねがねかねがねえ」



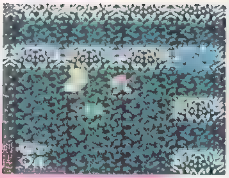
▲「この先へ行くのはやみろ」で聞かない景清に「やみろっつうの」と2か所よびかけます。



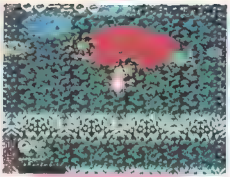
▲「わらってよりとも」と同時に頼朝が「ワハハハハハハハ。たわむれは終わりじゃ」と言って出現してくる



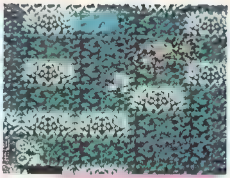
▲頼朝の「死」の攻撃にたえながら，さらに先へいくと「うめはうめえ　あめはあめえ」



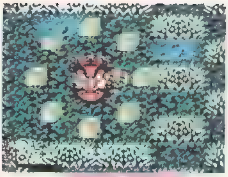
▲このつづらには,「銭」が入っている



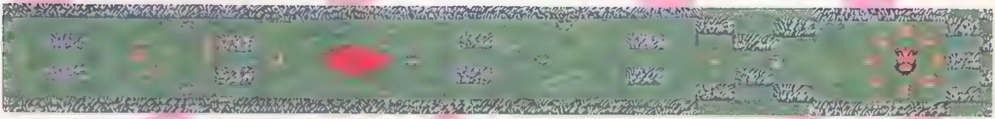
▲銭が七〇銭以上ないとこの池には入れない

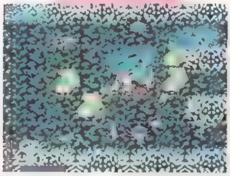


▲最後のとりでだ

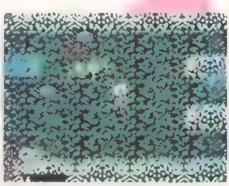


▲どれにしようかな！

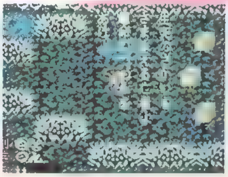




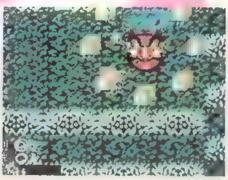
▲無気味なキャラクターのオンパレード。こんな国に長居は無用。



▲閻魔大王のもとへ急げ



▲「生」とでるか「死」とでるか。地獄のルーレット

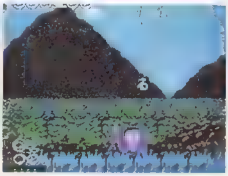


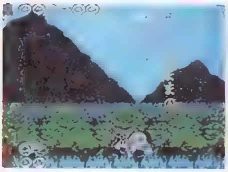
▲「死」！

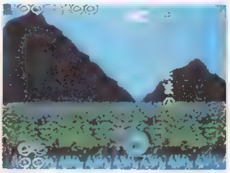




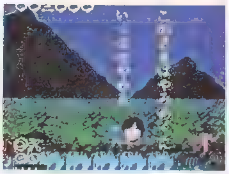




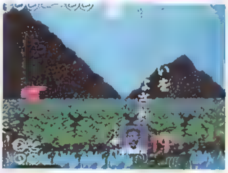




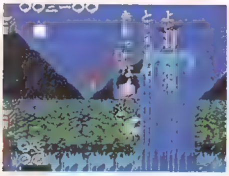
▲曲玉が狛大にかくれている。ここで曲玉をそろえよう



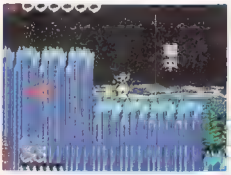
▲この先は行くな！たいしたものはないぞ！でもそう言われると行きたくなるのが人情というもの



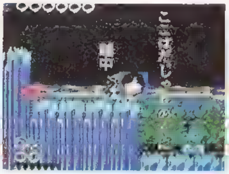
▲鳥居を通れば次は……



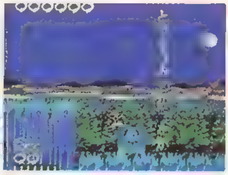
▲行き止まりじゃ！



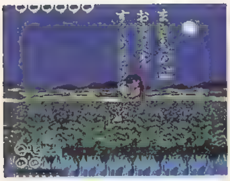
▲越前のマップでも示したように，燈籠の隠れ鳥居からくることができる



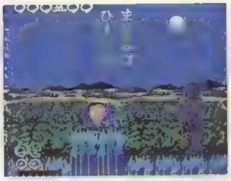
▲越中もだじゃれ国

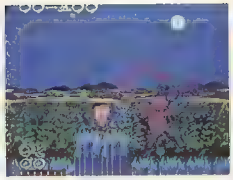


燈籠に触れると………

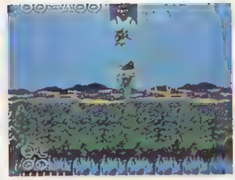


▲本当に，この先では巻物（衝撃波アイテム）は必要





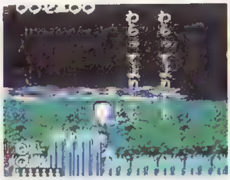
▲魔神の出現！むねのあたりを衝撃波で撃つと一撃です



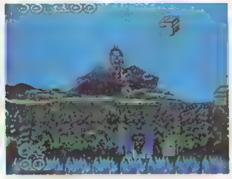
▲要石の上部にはごらんのメッセージが



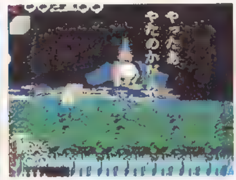
▲しつこいね



▲２回も「わらってよりとも」のメッセージがでる。これより頼朝出現！



▲つづらなど，この状況で取っている場合ではない



▲この国でも「鏡」が取れる

ボーナス・ステージ

何とも白一色の雲の上のきれいな景色ではありませんか！おまけにお釈迦様の落としてくる４色の玉が景色の白にマッチしていて見とれてしまい，取るのが惜しいぐらいです。画面だけでもきれいなのに，ここで落としてくれる玉を拾うと（紫・緑・青・茶），剣，銭，命の容量を増やしてくれて，今後のゲーム展開を非常に楽にしてくれます。特に紫色や茶色を中心に追ってみましょう。緑色はいやがおうでも取れます。また玉の出現する割合はランダムです。

このボーナス・ステージは，マップに示したように左端と右端があり，端では安駄婆が「行き止まりじゃ」と知らせてくれます。

国によって段の位置がちがうのがわかるでしょう。

各面それぞれ特徴のある地形をしていて，階段状になっているものもあれば，段がかさのようになっていて玉がことごとく左右に流れるところもあります。

釈迦の動きかたは不規則ですが，玉を取りに行く向きと逆向きに動くことが多いようです。

最後にしょうぶが生えてきます。日頃行ないの悪い人は「愛」が取れないとか!?

未使用のボーナス・ステージには「飛弾」と「伊豆」があります。

未使用ボーナス・ステージ

実は，ゲームプレイ中は見ることはできませんが，ROM 中には「飛弾」と「伊豆」の未使用ボーナス・ステージが入っています。二つの国を参考程度にちょっとのぞいてみましょう。

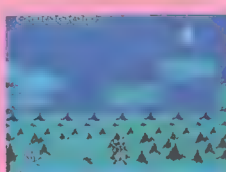


▲飛弾のスタート



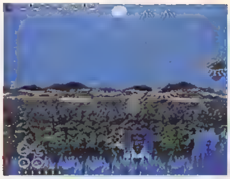
▲飛弾は段々がやたら多い





▲伊豆には乗れない雲がたくさんある

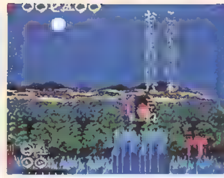


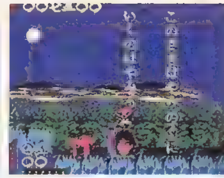


▲本当にお金がほしい!?この辺から小型の要石が飛んでくる

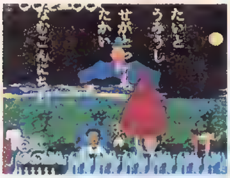


▲「このどいつおらんだ」





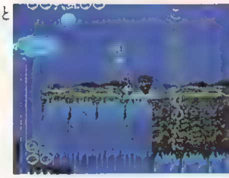
▲「行くな」との警告



▲おなじみ大手ＡＭ産業のビデオゲーム部門の三社をモジっただじゃれです

和泉

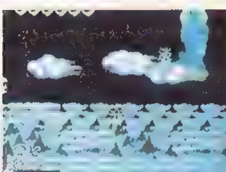
この国は未使用です。ほとんど越中と同じだじゃれで，鳥居に入ると，また和泉の国へきます（永久に終わらない）。



淡　路

讃岐の国からつながっていて，淡路が終わると備前へ行きます。





▲きれいな白一色の景色。ここでたっぷりと剣，銭，命を増やそうではありませんか

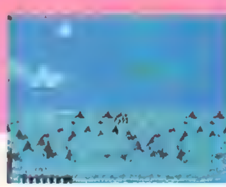






▲雲の上をジャンプしながら，４種の玉を拾い集めていく。できるだけほしいのをねらって取ろう





◀空の色も明るくなってきた。地面には菖蒲がさいている



◀景清は備前へ急ぐ





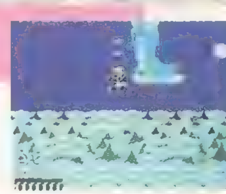
美　作

頼朝の亡霊からことごとく逃げ，２番目の因播の鳥居をくぐると美作にきます。一定時間釈迦の恩恵を受けるとつぎに但馬に行きます。



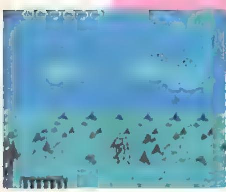


◀スタート画面

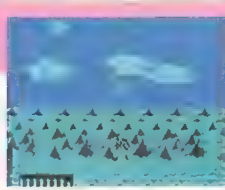


◀玉を集めよう





◀玉を集めよう



◀花を取ると「愛」がめばえてくる



◀釈迦は消えた「愛」の心をやどして景清は但馬へと道を急ぐ

志　摩





◀伊勢からやってきた

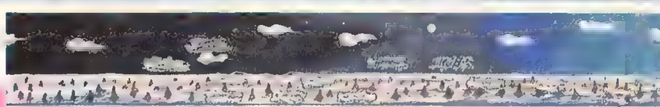


◀集めろ集めろ！



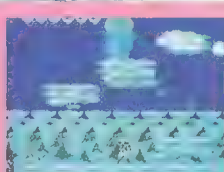
◀このステージが終わると尾張へ行く。「愛」とともに

佐　渡





◀越後の一番奥の鳥居をくぐると佐渡



◀他のボーナス・ステージとちがって段がきつく、取るのもたいへん



◀上に登って玉を取りに行くぐらいの積極性が大切



◀まさに「たなからぼたもち」の図。雲の段がかさになって玉をはじいている



◀花はさきみだれている。されど、と、取れない！





ローリングサンダーは，いかにも「アメリカ！」という感じのするゲームで，キャラクター・デザイン，動き，背景など，どれをとっても今までにないナムコゲームの異色作と言えます。

ＯＬＤバージョン（初期バージョン）とＮＥＷバージョンの２タイプがあり，ＮＥＷバージョンのほうはナムコゲームの中でもかなり完成度を持っているゲームだと思います。

簡単な操作とリアルな動きで，一般の人にもマニアの人にも広く受け入れられているゲームでしょう。

発売年月日：

ＯＬＤバージョン　1986年12月

ＮＥＷバージョン　1987年１月

ストーリー

1960年代後半，ニューヨークに「マブー」と名乗る男が現れた。その年齢も国籍も，すべてが謎に包まれた「マブー」は世界の終末を予言し，自らを救世主と称し，大衆の前で数々の奇跡を起こした。

「マブー」の奇跡はたいへんな評判を呼び，マブー信者は爆発的な拡がりをみせた。しかし，彼の真の目的は，実は世界征服にあったのである。

「マブー」は秘密結社「ゲルドラ」を組織し，ニューヨーク貧民街のはずれの，見捨てられた古ビルの地下に要塞を築き，着々とその野望を実現に移していった。

「ゲルドラ」の存在に気付いたＷＣＰＯ（世界刑事警察機構）は機構内部にある特殊工作部隊「ＲＯＬＬＩＮＧ ＴＨＵＮＤＥＲ」の女性工作員「レイラ＝ブリッツ」に「ゲルドラ」への潜入を命じたが，単身「ゲルドラ」の地下要塞に乗り込んだレイラは，「マブー」の正体を突き止めることはできたものの，逆に「マブー」によって捕えられてしまった。

今や，レイラ＝ブリッツの命は風前の灯。レイラが殺されてしまっては，マブーの謎は永遠に封じ込められてしまう。ＷＣＰＯは「ＲＯＬＬＩＮＧ ＴＨＵＮＤＥＲ」の中で最強の男，コードネーム「アルバトロス」にレイラ＝ブリッツの救出命令を下した。

ゲーム内容

ローリングサンダーは，ストーリー１（エリア１～エリア５）とストーリー２（エリア６～エリア10）で構成され，倉庫や地下洞窟，溶岩湖にいるマブーの手下を拳銃とマシンガンで倒しながら進みます。そして，エリア10で待ち受けるゲルドラの創始者マブーを倒し，レイラを救うとエンディングとなります。

各エリアには〝ＢＵＬＬＥＴ〟と〝ＡＲＭＳ〟と表示されたドアがあり，ここに入ると，弾の補充やマシンガンが手に入ります。

これ以外のドアに入っても，意味はありません。



●BULLET

ゲーム・スタート時の拳銃の弾数は50発ですが，この表示のあるドアに入ると弾数が補充されます。

補充される弾数は場所によってかわります（20発，30発，50発の３種類）。



◀〝ＢＵＬＬＥＴ〟のドアに入ると拳銃の弾が補充できる

●ARMS

この表示のドアに入るとマシンガンが手に入ります。マシンガンは，ボタンを押しっぱなしでも連射が可能な重要な武器です。

補充できる弾数は，これも場所によってかわります（40発，80発，100発）。



◀〝ＡＲＭＳ〟のドアに入るとマシンガンが手に入る

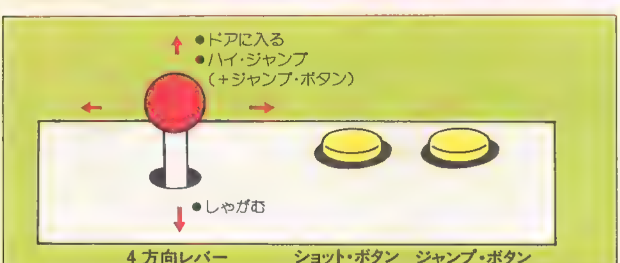
アルバトロスは，マシンガンを優先的に使用し，マシンガンの弾がなくなると拳銃に切りかわります。

拳銃の弾を使い切ってしまうと，弾のスピードがおそくなりますが，１発補充されて単発になります（から撃ちになることもある）。

なお，弾数が50発以下の場合，エリアをクリアすれば50発に補充され，それ以上の場合は，前エリアの弾数が継続して残ります。

ＬＩＦＥゲージが０になったり，溶岩湖に落ちたり，またタイムが０になると１ミスとなります。

操作方法

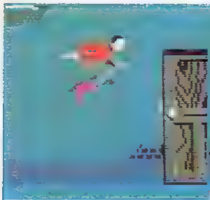


《第１図》ローリングサンダーのコントロール・パネル

４方向レバーと２ボタン（ショット，ジャンプ）で操作します。

ジャンプには２種類あり，ジャンプ・ボタンを押すだけのノーマル・ジャンプとレバーを上に入れながらジャンプ・ボタンを押すハイ・ジャンプです。

２階へあがるときは，ハイ・ジャンプを行ないます。逆にレバーを下に入れてジャンプ・ボタンを押すと，２階のフロアから飛び降ります。



▲ノーマル・ジャンプ。敵の弾をかわすときなどに使用



▲手すりのあるところでハイ・ジャンプをすれば2階へあがれる



▲手すりのあるところで，レバーを下に入れジャンプ・ボタンを押すと下に降りられる

ドアに入るときは，ドアの前でレバーを上に入れると内部に入れます。

ドアの中に入っているとき，

(a) レバーを上に倒していると，ドア内部から外にでられません。

(b) レバーをニュートラル状態（手を離した状態）にしていると，一定時間後ドアからでてきます。

(c) レバーを下に倒すと，すぐにドアからでてきます。

キャラクター・インフォメーション

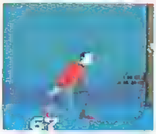
アルバトロス

このゲームは，キャラクターたちが実にリアルな動きを見せます。そこで，ここでは主人公アルバトロスのすばらしい動きを見ることにします。





◀普通の状態のアルバトロス



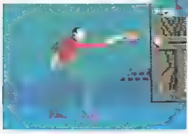
▶しゃがんだ状態



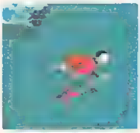
▶マシンガンを使用中



▶ドアからでてきたところ



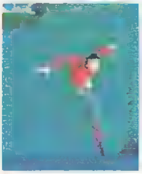
◀拳銃を使用中



▼ジャンプ



▲ハイ・ジャンプ



▲ハイ・ジャンプから降下中



▲ドアに入っていくところ

1階から2階へとアルバトロスがハイ・ジャンプするシーンの連続写真。これを見てもわかるように実に細かくパターン・セッティングされています。なお，2階から1階への降下は，この逆の動きです。





分類　ボス

●ネーム：MABU（マブ）



キャラ特性：最終エリアの最後に登場する秘密組織「ゲルドラ」のボス。画面内に登場してから一定時間後，主人公「アルバトロス」に向かって突進してきます。マブーを倒さないとゲームエンドになりません。

必要弾数：25発

得点：2,000pts



分類　手下

●ネーム：MASKER（マスカー）

キャラ特性：ドアから，または画面外から進行してきます。主人公に対して，「飛びかかる」「殴る」「銃を撃ってくる」「爆弾を投げる」などの攻撃をしてきます。

TYPE Ⅰ



マスカー・ピンク



マスカー・オレンジ



マスカー・ホワイト



マスカー・グレイ

TYPE Ⅱ



マスカー・イエロー



マスカー・ブラウン



マスカー・グリーン



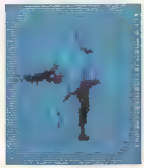
マスカー・ブルー

必要弾数：ＴＹＰＥ　Ⅰ：1発
　　　　　ＴＹＰＥ　Ⅱ：2発
得　　点：ＴＹＰＥ　Ⅰ：300pts
　　　　　ＴＹＰＥ　Ⅱ：400pts

分類　忍者

●ネーム：NINJHA

キャラ特性：壁から現れるか（必ず定位置に出現する），または画面外から進行してきます。主人公に対して，「飛びかかる」「殴る」「銃を撃ってくる」「爆弾を投げる」などの攻撃をします。



ブルー・ニンジャ



パープル・ニンジャ



イエロー・ニンジャ



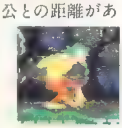
ホワイト・ニンジャ

必要弾数
　ブ　ル　ー：1発　　パープル：2発
　イエロー：3発　　ホワイト：4発
得点：700pts

分類　人造人間

●ネーム：BLOGA

キャラ特性：画面外より出現。通路上を歩きまわっていて，主人公との距離がある一定距離に近づくと，飛びかかってきます。



必要弾数：1発
得　　点：300pts

●ネーム：FIRE MAN

キャラ特性：溶岩湖のあるところで画面外よりとびはねながら近づいてきます（NEWバージョンではエリア9の最初で登場する）。

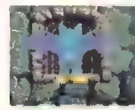
撃つと四つに分裂し，画面上方へと退散していきます。分裂後の「ＦＩＲＥ　ＭＡＮ」を撃ってはじめて得点となります。



必要弾数：分裂前：1発
　　　　　分裂後：1発
得点：分裂前：０pts
　　　分裂後：800pts

●ネーム：GELZO

キャラ特性：普段は羽根を休め止まっていますが，アルバトロスが近寄ると，上昇し頭上を数回飛び回り，突然降下して襲ってきます。８面では前方より突進してくるものもいます。

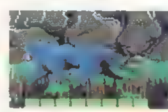


必要弾数：１発
得点：800pts

分類　動物

●ネーム：PANTHER

キャラ特性：檻の中，通路上などを歩きまわっており，アルバトロスが近づくとアルバトロスのいる高さまで飛びかかってきます。飛びかかる，しゃがむなど，たくみに攻撃，移動をするので，弾が当たりにくい。



必要弾数：
　１発
得点：500pts

ゲーム・テクニック

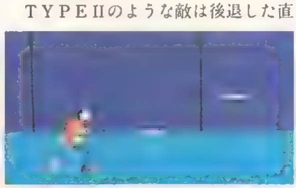
ローリングサンダーは，パターン・シューティング・ゲームであるため，ある程度の進行パターンを作成する必要があります。このゲームは操作が非常に簡単なため，敵の出現パターンさえ覚えればいいように思われがちですが，進行パターンを作るにあたって，つぎのようなテクニックを使用することをすすめます。

2段撃ち part Ⅰ

２発命中させないと倒せない敵（ＭＡＳＫＥＲ　ＴＹＰＥⅡなど）に有効。

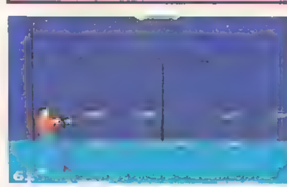
やりかたは，立って撃ち，スグにしゃがんで撃つ。１発目(上)が命中し，後退した敵にすぐさま２発目を命中させ倒すというものです。

ＴＹＰＥⅡのような敵は後退した直後しゃがんでいるという性質を利用します(上だと弾が通過してしまう)。



▲２段撃ちパート１：
立って撃ち，しゃがんで撃つ

2段撃ち part Ⅱ



▲２段撃ちパート２：
パート１の間隔を短くしたもの。
マシンガンのときには簡単

2段撃ちの1発目(上)と2発目(下)の間を短くしたもの。高さのちがう2発の弾がほぼ同時に進行していくので，ジャンプする敵に有効。ブローガ，ファイヤー・マンなどに対して使用すると効果的。

弾の多重補充

弾の補充できるドアがありますが，これは基本的には1回しか補充できません。

しかし，ドアをある程度（1～2画面ぐらい）スクロール・アウトさせると，そのドアでもう一度補充できるようになります。ノーミスの場合，最終エリアまで普通に補充していけば足りるようにできています。この技は，ミスをしたときに使用しましょう。

マシンガンの多重補充に限りマップ上にラインでしめしてあります。主人公がライン上までくれば，再度補充可能となります。

ハイ・ジャンプ誘導

通常では撃てない敵，または撃ちにくい敵を撃ちやすい位置に誘導する技がハイ・ジャンプ誘導です。ただハイ・ジャンプするだけですが，敵を主人公側に誘導するのにはもっとも効果的な方法です。

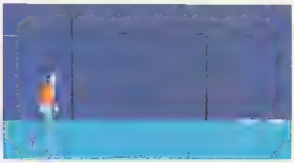


▲ハイ・ジャンプを使って敵を誘導し，つられてジャンプしたら撃つ

ガン・シールド

敵が出現してから処理をするのでは遅い場合がしばしばあります（敵が弾などを撃ってくるため）。このため，敵を画面出現と同時に倒そうという技がガン・シールドです。

弾を連続して何発か撃ち，その弾が画面から消える直前に主人公が移動するというもので，敵が大量にでてくる場所で非常に有効です。

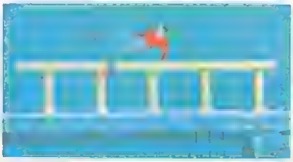


▲弾を撃ち，画面上に弾が残っているうちに移動するのがガン・シールド

飛び降りられるところを見きわめよう

だいたいは2階へ登ることができますが，飛び降りることのできるところと，できないところがあります。

手すりがあるところは飛び降りられますが，そうでないところは床の左右はしからでないと降りられません。



▲手すりのある階からは飛び降りられる



▲ここでは手すりはないが，上の階に登ることはできても，その場から飛び降りることはできない

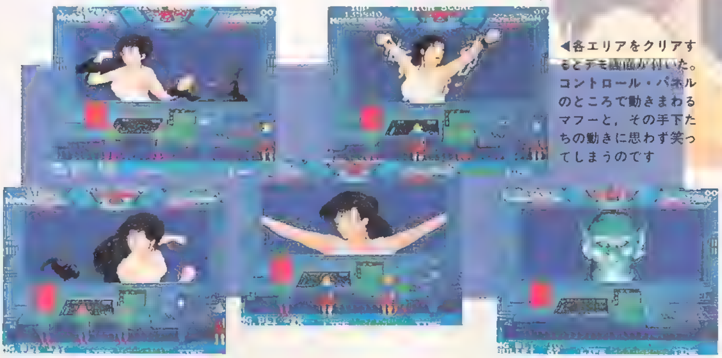
初期バージョンとNEWバージョンのちがい

初期バージョンとNEWバージョンの大きなちがいは，まず敵の出現パターン。エリア別攻略法のところでは，NEWバージョンを基本に紹介しているので，そちらを参考にしてください。

第2に，敵の配置が変化しています。これも，エリア別攻略法で紹介していますが，初期バージョンと比較して，前半が非常にやさしくなり，逆に後半が異様にむずかしくなっています。

第3に，エクステンドが付いたこと。初期バージョンでは，アルバトロスは設定された人数で最後までクリアしなければなりませんでしたが，NEWバージョンでは，7万点で1人，20万点でもう1人追加されます。

このほか，NEWバージョンではタイトル画面，各BGMが変わりました（エリア3は同じ）。そして，各エリアをクリアすると，逃げているレイラやマブーの顔などのクリアデモ画面，またエンディング画面などが追加されました。



◀各エリアをクリアするとデモ画面が付いた。コントロール・パネルのところで動きまわるマブーと，その手下たちの動きに思わず笑ってしまうのです



▲全エリアクリアのエンディング画面も付いた

エリア別完全攻略法

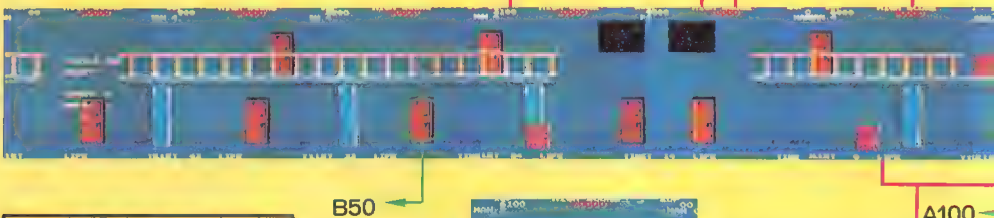


◀こういった引きだしの写真には要所要所の攻略場面が写っている。参考にしてほしい





▲ここでは，主人公が上に登れば(ハイ・ジャンプ誘導)下の敵も誘導されて登ってくるので，上に登って，敵を一掃しよう



AREA 1
ストーリー1－1

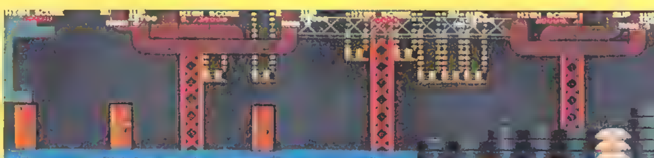
この面は前半と後半でゲームの進めかたがだいぶちがいます。弾をケチらなければ，まず死なない面ですから，基本的な操作，テクニックを身に付けてしまいましょう。前半は落ちついて安全に進行していこう。

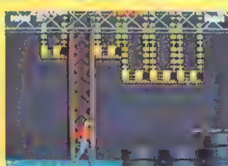
このAREAは，後半がヤマなので敵の出現パターンを頭にたたきこんで，敵を誘動したりして，TIMEロスをふせぐのがコツです。

注：マップ中の「A80」はARM80発，「B50」はBULLET50発補充という意味です。



◀必ずマスカー・ピンクがでてくるので，下に降りる前に処理しよう。そうでないと，敵にジャマをされて上に登れなくなってしまう





▶1段高いタイヤの中にマスカー・ピンクがいる。チョロチョロとすばしこいのでタイミングを合わせて処理。そこから二つ目のタイヤには2人のマスカー・ブルーが隠れている。銃を撃つときに顔をだすのでそこを処理。撃ってきた弾はタイヤの中でしゃがんでかわそう。この2人を処理するときに，正面からマスカー・イエローがでることも忘れてはならない



▲マスカー・ブルー，ピンクを処



▶そして，マスカー・オレンジ2を処理





▶でてくる敵はギリギリまで引きつけてから撃とう。もし敵がはまってしまった場合はハイ・ジャンプ誘導！

◀タイヤの手前で1発撃って，すぐにジャンプして進行するとマスカー・ピンクを倒せる。失敗した場合，すぐに地面に落ちて処理すればギリギリで間に合う



◀ここでは，弾をおしまずに連射しよう。あとにマスカー・グレー，オレンジとでてくるので，一種のガン・シールドだと思ってほしい



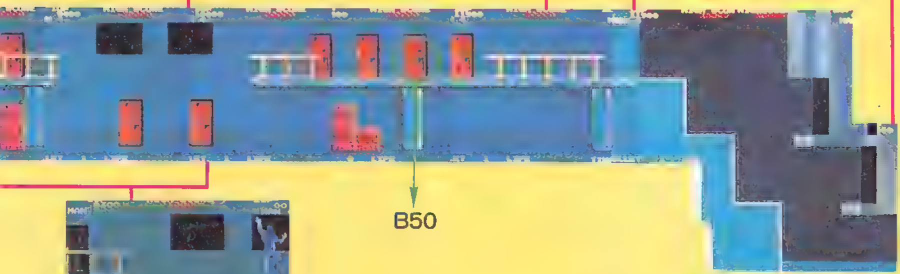
▶BULLETの補充ドアに入る前に，前方の敵を処理してしまおう。さもないと敵がドアの前をうろつきまわり，でるにでられない状態になってしまう



◀1段ストンと落ちると正面にマスカー・グレー，確実に処理しよう

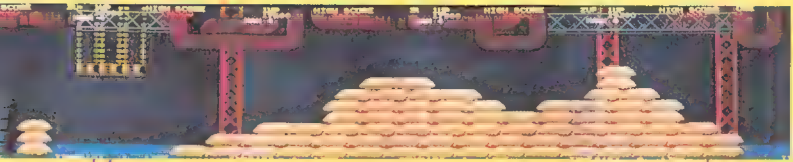


▶1段ずつ降りるよりもジャンプしてしまったほうが早いぞ（ここからいよいよ後半戦。ローリングサンダーらしい展開となる）





◀ドアからでてくる敵に注意しながら前進しよう



▼マスカー・イエロー，オレンジ，イエローと出現するので撃ちやすい位置へと誘動



◀写真の位置まで前進して，マスカー・イエロー，クレーを誘動



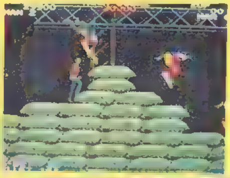
▲て，この2人を処理し，マスカー・グレーの撃つ弾のタイミングを見切って前進して処理



▲この先，マスカー・フルー，クレー，ピンク×2と出現するのでガン・シールドで前進



▲ガン・シールドで処理しきれなかったものはここで処理する





▲確実に処理したあと，この袋の山を越えればAREA 1終了となる

AREA 2
ストーリー1−2

この面では，わりとドアが少ないほうなので，敵の出現位置をしっかりと頭にたたき込めばまず安心です。しっかりしたパターン作りがこのゲームには必要。

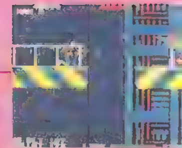
この面で，コンテナの上に乗って進行するのはさけたほうがいいですよ（下から殴られる恐れがある）。



▲このマスカー・イエローのあとにマスカー・ホワイトが弾を撃ってくるので，ガン・シールドで処理してしまおう

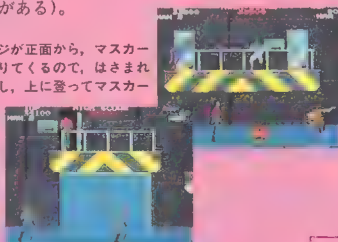


▲突然，上からのマスカー・ピンクの来襲。あわてずに処理







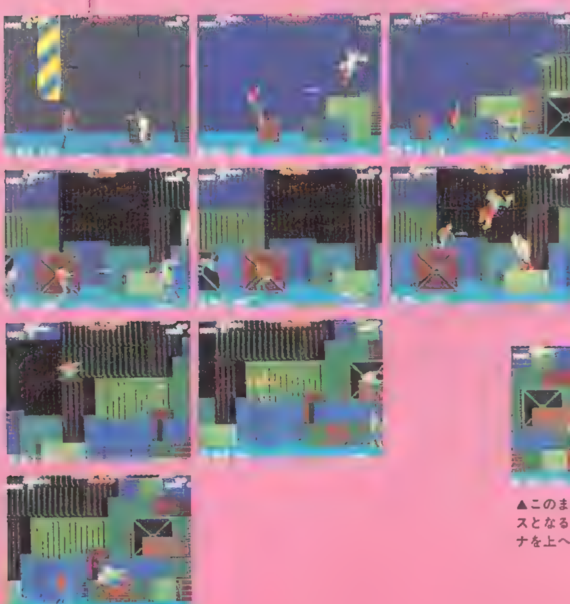


▶マスカー・オレンジが正面から，マスカー・ピンクが上から降りてくるので，はさまれないようにして処理し，上に登ってマスカー・グレーを処理しよう。そして左に行ってARMの補充だ



▲マスカー・オレンジを処理した後，マスカー・グレーの爆弾攻撃をタイミングをみはからって通過





◀正面からマスカー・ピンク×2，マスカー・グレーを処理。1個目の木箱に乗り，弾を2発撃ち前進。コンテナの上のマスカー・グレー，マスカー・ピンクを処理できる。木箱から降りたところで正面のマスカー・ピンクを処理。茶色のコンテナ（マスカー・ピンク×2が見えたところでマスカー・ピンク×2を処理。うしろからマスカー・ピンクが追って出現するので，すぐあとに振り向いて処理。そのコンテナの上に乗ってすこし前進させるとマスカー・イエロー，ピンク，グレーと上から降りてくるので，しゃがんで4発撃って処理をする。

一つ先のコンテナへジャンプし，2発弾を撃ってジャンプで前進（一種のガン・シールド），マスカー・ピンク×2を処理できるので，コンテナから降りてマスカー・ピンクを処理

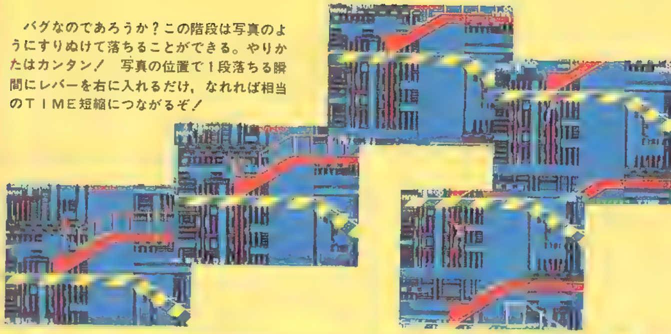


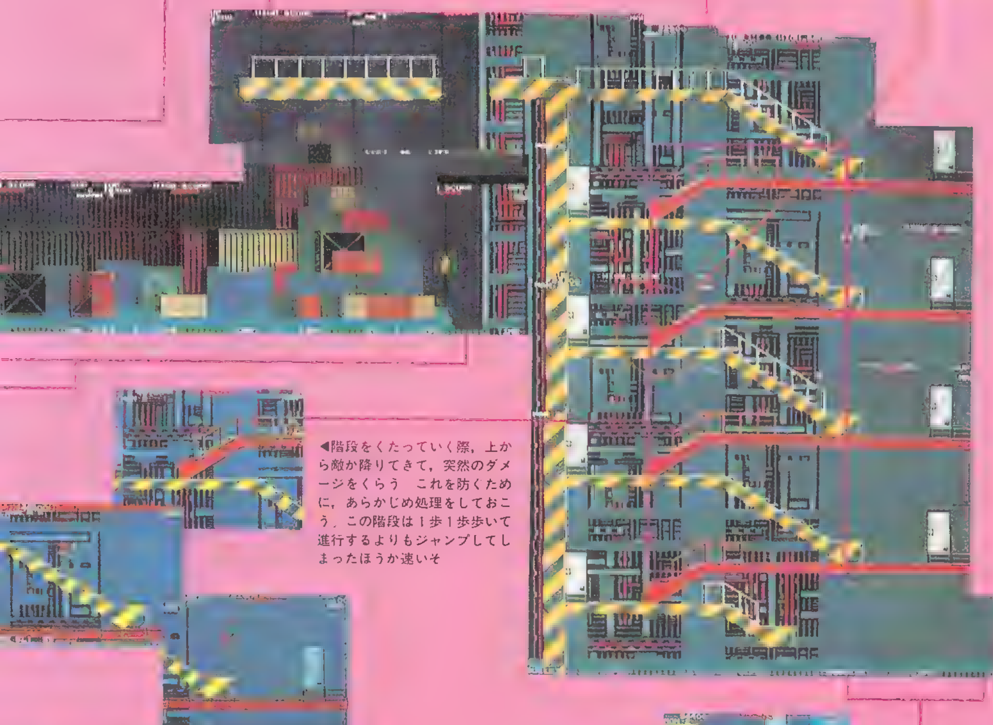
▲このままここで進行して行くと落ちて1ミスとなる。ここは，ハイ・ジャンプでコンテナを上へ上へと登っていこう



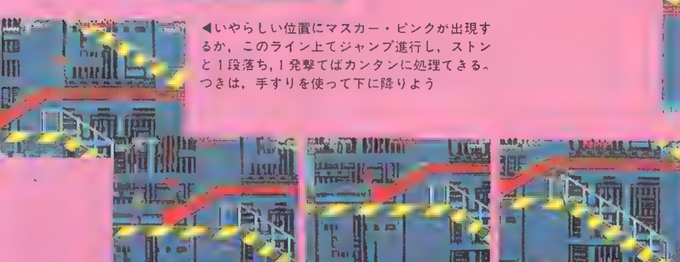
▲マスカー・ピンク，オレンジを処理したあと，ジャンプで対岸へ渡ろう 距離がけっこうあるので落ちないように注意しよう。マスカー・ブルーを倒したあとガン・シールトで進行、前方の敵は無視して下に降りる

バグなのであろうか？この階段は写真のようにすりぬけて落ちることができる。やりかたはカンタン！　写真の位置で１段落ちる瞬間にレバーを右に入れるだけ，なれれば相当のＴＩＭＥ短縮につながるぞ！





◀階段をくたっていく際，上から敵か降りてきて，突然のダメージをくらう　これを防くために，あらかじめ処理をしておこう．この階段は１歩１歩歩いて進行するよりもジャンプしてしまったほうか速いそ



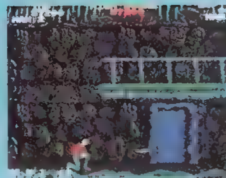
◀いやらしい位置にマスカー・ピンクか出現するか，このライン上てジャンプ進行し，ストンと１段落ち，１発撃てばカンタンに処理てきる。つきは，手すりを使って下に降りよう



▲壁から突然忍者かわきでてくる　出現する場所を覚えて撃て！

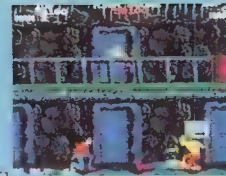
AREA 3
ストーリー1－3

このAREAから，ブローガ，パンサーなどが登場。基本テクニック（ガン・シールド，2段撃ちなど）をフルに活用しないとまず進めない面。この面のBGMはOLDバージョン，NEWバージョンとも変わっていません。



◀あらかじめ，しゃがんで1発撃っておいてから前進すると1匹目のブローガが倒せる





▲ブローガ，ドアから出てくる敵，上から降りてくる敵を確実に処理し，BULLETのドアの前で1発撃ち，マスカー・ピンクが倒れるのを確認してから，BULLETの補充に入ろう



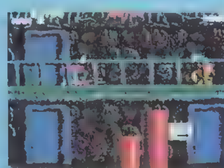
B30

A80





◀2階へハイ・ジャンプして，マスカー・ピンク×2，ブローガを2階へ誘導，処理，ドアからでてくる2人に注意し，ガン・シールドで突破。最後のマスカー・オレンジの弾をうまくよけてからARMの補充をしよう

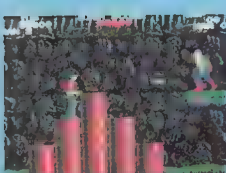


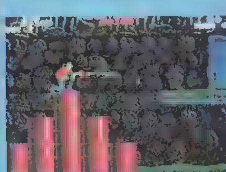












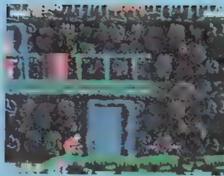
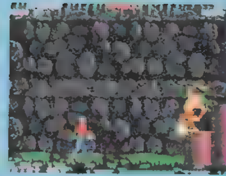


◀マスカー・ピンクを処理したあと，1段登ってガン・シールドで2階の敵を一掃

A80

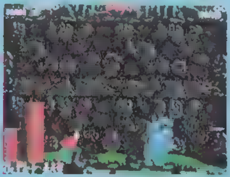
B30

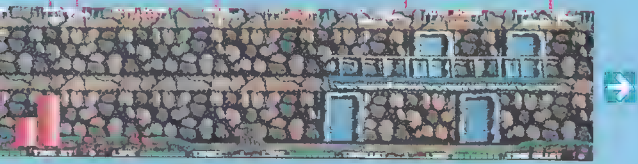


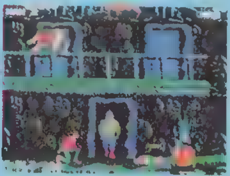
▲ブローガなどが出現するのでガン・シールドで確実に進行しよう

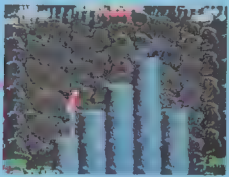
▼ここはしゃがんで１発，しゃがんで１発，立って１発とタイミングをおいて撃てば，出現する３匹のブローガを弾をもらさず３発でしとめることができる



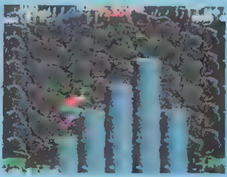


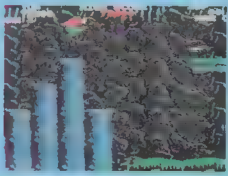
▼上，左，右からの猛攻。はさまれないように，すばやい判断が必要だ



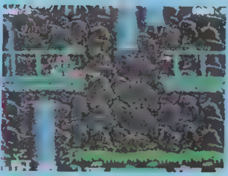


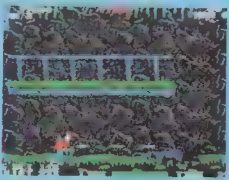
◀さて，パンサーの登場。ここはムリに倒しにいかず，やりすごしてしまうのがいいと思う





◀２階のパンサー，そして地面のパンサーを処理してガン・シールドで進行しよう。パンサーは弾をしゃがんでよけるので，弾を多めに撃つのがポイント



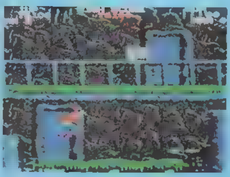


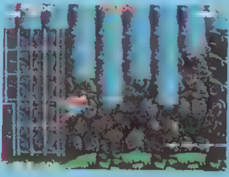
▲オリの前まではパンサーがいっぱい。安全にガン・シールドで進むのが効果的



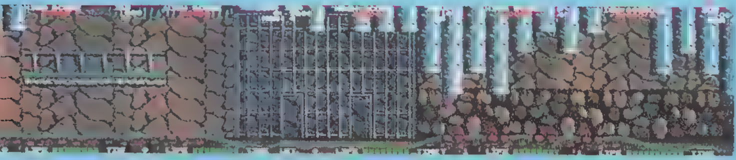
▲飛んでくる２匹のパンサーとドアからでてくるマスカーを処理してから杭を越えよう

▼このパンサーは弾をよけるので，１発ではダメ。３発ぐらい撃って倒そう

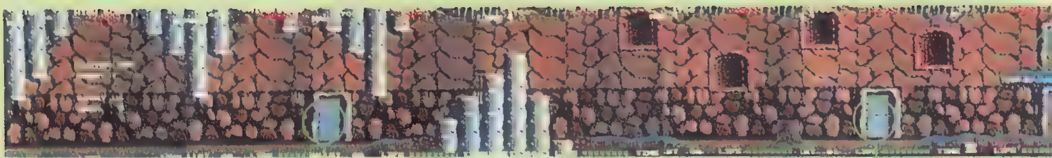




▲オリを越えたら，最後のツメ。敵が多量にでてくるので，身動きがとれなくなる前にガン・シールドを使おう

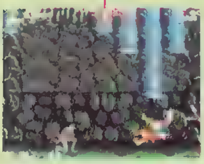


B30

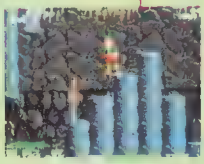


B30

A40



▲マスカー・イエロー，ホワイトと，ここもいやらしい出現構成になっているので，不用意に進行しないように注意しよう



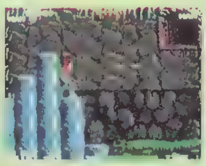
▲マスカー・イエローが降りてくるまでジッと待て

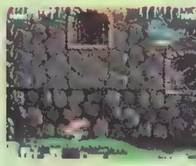


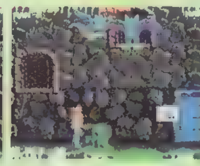
▲上のドアのマスカーを処理しただけで安心してはいけない。すぐに下のドアのマスカーも2階に登ってくるので注意しよう



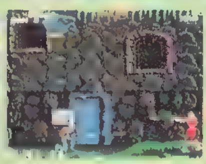




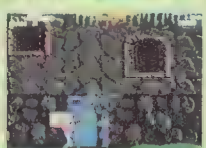






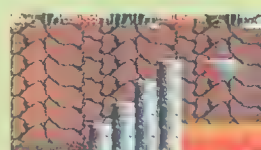






◀さてさて，ゲルゾの登場であるが，パターンさえしっかりしていればこわくない。まず左から3番目の（2番目に高い）杭で1発撃ち，一番手前のゲルゾを処理しよう。つぎに1番高い杭の右どなりの杭に乗って，弾を1発撃ってすばやく前進。これでもう1匹のゲルゾをやっつけたことになる。

つぎに低い切り株のところで止まっていると，上空に3匹のゲルゾが，その後右方向からつぎつぎと舞い降りてくるのでねらい撃ち。切り株を越えてマスカー・オレンジ，ブルーを処理したのち，しばらく待つと右方向よりゲルゾが降下してくる。ねらい撃ちしたあと，ARMの補充

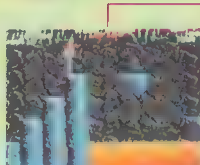


AREA 4
ストーリー1－4

このAREAからゲルゾ，ファイヤー・マンの登場です。この面ではあまり勝手な行動をとるとハマッてしまいます(自由度が低い)。

ここは確実なパターンを作成するしかないのです。

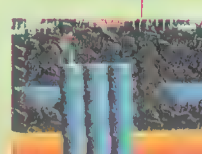
最初にハマる面だと思うので，気長にあきらめずにパターンを作ってください。



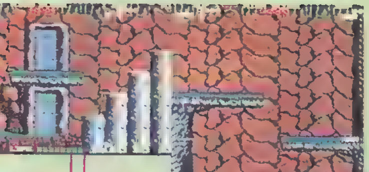
◀ジャンプしてからの移動調整を使ってうまく一番高い杭に乗ろう（溶岩湖に落ちると1ミスだから落ちないように慎重に）

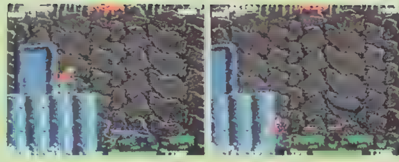
▶跳ねてくる3匹のファイヤー・マンのうち最後の1匹がこちらに向かってくる（あとの2匹は溶岩湖に落ちてしまう)。タイミングを合わせて撃とう。分裂したやつに当たって死ぬのが恐いので残らず処理するのが安全策



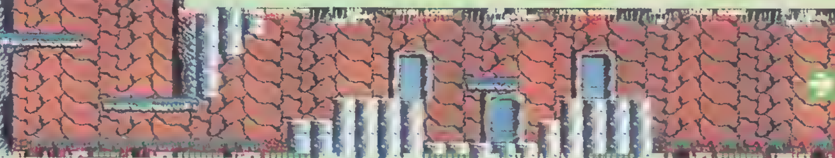


▲ボンボンと島を渡って，中間地点にいきなりブルー・ニンジャ出現





▶パンサーが下をウロウロしている。タイミングをみはからい（最後のパンサーがうしろを向いた時点），下におりてガン・シールドで進行しよう







▲マスカー・グリーンが爆弾を投げてくる前にすばやく杭をジャンプで越え，やっつけよう。もし爆弾を投げだしてしまったらARMのドアぐらいまでもどれば再度チャレンジ可能だ



◀ブルー・ニンジャ出現。この上にも隠れているので軽くジャンプして出現させ，まとめて倒そう



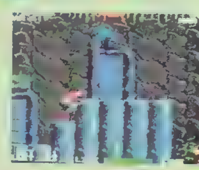
◀ブローガが上に登って向かってくるので，ドアから出現するマスカーを含め，立って撃てばまとめて倒すことができる



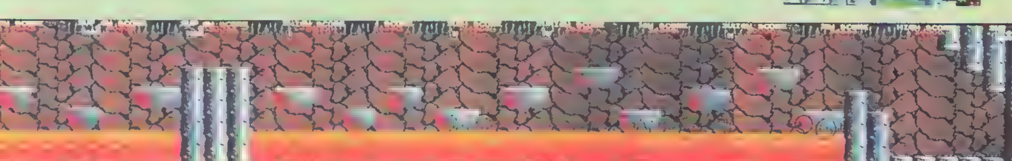
▲ジャンプせず，そのまま下に降りると楽に地面にたどりつける（両サイドにはブルー・ニンジャが隠れている）



▲マスカー・イエロー，オレンジと出現。この処理に手まどっていると，うしろからマスカー・オレンジが出現し弾を撃ってきてはまってしまうぞ

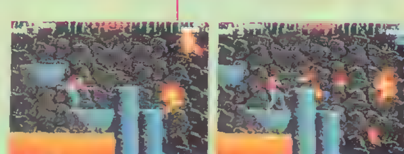


▶ドアの上にはブルー・ニンジャが隠れている。ジャンプして出現させ，ドアからでてくるマスカーとまとめて倒してしまおう

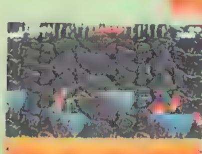


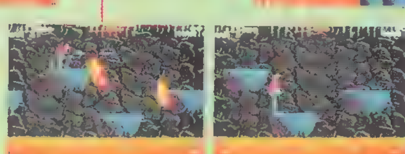


▶中間地点から二つめの島に着地した瞬間，1発撃ち，しゃがんで連射。突然のファイヤー・マンをしとめられる



▶最後のファイヤー・マン2匹は，上の島からストンと落ち，その場で連射すればだいじょうぶ





◀一番高い島に着くと，ファイヤー・マンが…。すばやくしゃがんで連射して切りぬける。この島の下（すぐ右どなりの島）はジャンプして移るのではなく，そのままストンと落ちよう

AREA 5
ストーリー1－5

さあ，ストーリー1の最終エリアです。敵も今までのエリアとは比較にならないくらいの猛攻撃をしかけてきます。

このエリアから金網というものがでてきて，同じ階でも手前と奥というふうにキャラクターの位置を区別しています。慣れないうちは，敵が金網の内側にいるか外側にいるか判断できないこともあります。金網の出入り口はドアのときと同じくレバーを上に入れればOK。



◀このマスカー2人は金網の内側にいる。このようにこれから先は，敵が金網のどちら側にいるのかすばやく判断する必要がでてくる

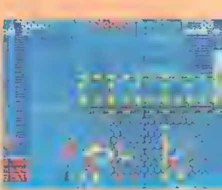


▶マスカーに弾を撃たれるとタイムのロスになる。弾を撃たれるまえに処理してしまおう

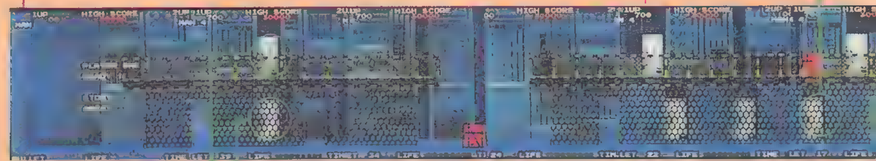


▲木箱を越えた直後，左からマスカー・ピンクがダッシュをかけてくるので，すばやく振り向いて1発撃ち，前に向きなおしてしゃがんで連射！



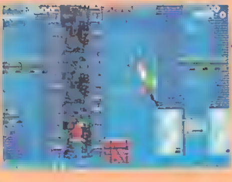


A80

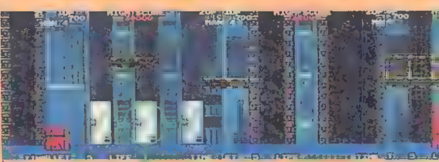


B30

B20

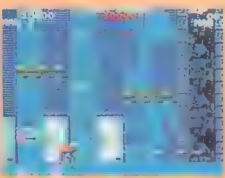


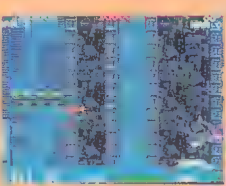
▲上から突然降ってくるマスカー・ホワイト。木箱を越えた直後にもマスカー・ブラウンが降りてくる



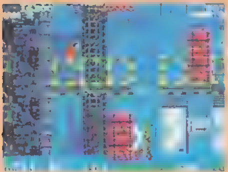
B30





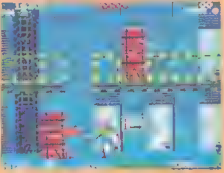


▲マスカー・ブルー，ホワイト×2と出現するので，ガン・シールドで前進しよう

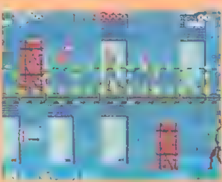


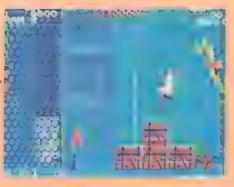
◀マスカー・グリーンに手りゅう弾を投げられる前に2階へ登ってしまおう。もし，手りゅう弾を投げられてしまったら，タイミングをみはからって，2階へ登ろう

▶このマスカーは2階に登ってくるかどうかがわからない。登ってきた場合は，そのまま2階で倒そう。登ってこない場合はへたに飛びまわらず，すなおにストンと降りて処理しよう

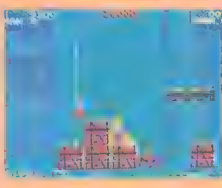


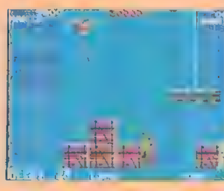
▶2階に登って，ドアからでてくる敵に注意しながらすべての敵を処理しよう。1階のマスカー・グリーンが2階へ登ってこないときは，1階にちょっとだけの時間降りて誘導し，すぐさま2階に登れば，マスカーはつられて登ってくるぞ





◀まずこの位置でマスカー・グレーなどを処理して，1段登り，マスカー・イエローをふっとばそう





◀ハイ・ジャンプ誘導でマスカー・グリーン，イエローを右へ移動させ新たに前方から進行してくるマスカー・イエローとともに倒そう







▶マスカー・オレンジに弾を撃たれるまえに，あらかじめガン・シールドで進行しよう



B20

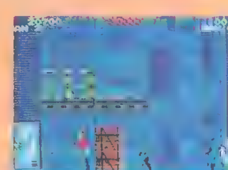




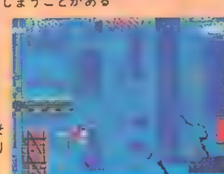
◀ドアから出現する敵に注意しながら，ガン・シールドで少しずつ前進しよう







◀なぜか，この位置にいると敵はもどっていってしまう。敵がいなくなるまでここで待とう。ここでドアからの敵に注意していないとやられてしまうことがある



▶ジャンプをして降りてはいけない。そのままストンと1階へ降りよう（手すりがないことに注意）



◀敵が多量に出現するので，弾をおしまずにガン・・シールドで少しずつ前進しよう



▶最後にマスカー・ブルーが出現する。あらかじめ2段撃ちで進むと楽。後方からマスカー・イエローが追ってくることもある

AREA 3

ストーリー2−1

基本的なマップはAREA 1と変わらないが，鉄格子，レーザ砲の追加設置がある。

鉄格子の内か外か？これを見極めるのは慣れるしかないのです。

ここからが真のローリングサンダーだといっても過言ではないでしょう(敵の攻撃が激しい)。



◀STORY 1と同じく，ここはガン・シールドで進行しよう





◀おやっ，STORY 1とマスカー・グレーの位置がちがうよ。こいつは無視してそのままジャンプで逃げよう

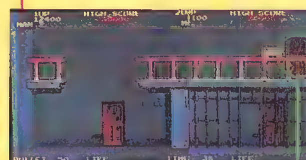




◀ここはSTORY1と同じ感覚で進行してもだいじょうぶ

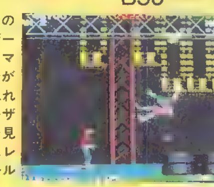
▼さあ，レーザー砲の登場だ！ 前方からの敵とドアから出現する敵を確実に処理してから，レーザー砲のレーザーの切れ目のタイミングを見計らって前進





B30

▶STORY 1とのちがいは，レーザー砲があることと，マスカー・グリーンが余計にタイヤに隠れていること。レーザーのタイミングを見て，タイヤの上スレスレのガン・シールドで前進しよう



B50

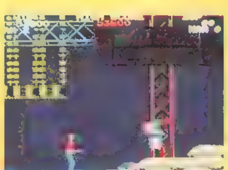


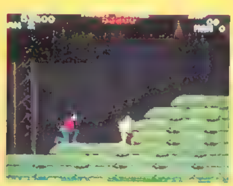












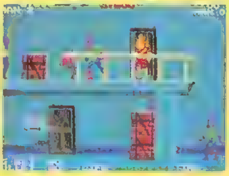
◀ここは，レーザー砲がなければ基本的攻略法はまったくといっていいほどSTORY 1と同じである。この前の場面のレーザー砲をぬけた人なら，なんともなくクリアできるでしょう。ただ，唯一注意しなくてはいけないことは，袋(?)の向こう側に敵が隠れているということ。下からパンチをくらったり，弾を撃たれたりするので，やられてしまうことがある



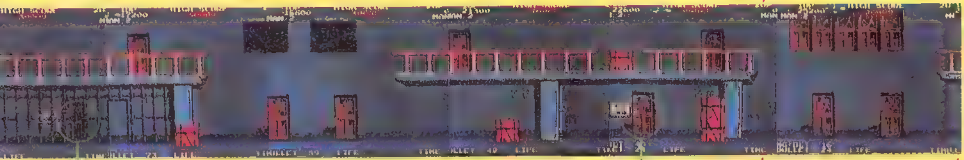
▲ＳＴＯＲＹ２はＳＴＯＲＹ１とは比較にならないくらいに敵が多い。絶対に弾をケチってはだめだ。バンバン連射しよう。弾を撃つ敵も少なくはないので，敵の出現パターンをはっきりと把握するまでは，ジャンプで追いかけるガン・シールドは使用しないようにしよう



▲マスカー・ブルーが弾を撃つ前に，木箱の先にいる２人のマスカーを倒してしまおう



▶後方から追ってくるマスカーとドアから出現するマスカーに注意しよう。ここでやられると，せっかく今までためた弾が無駄になってしまうぞ



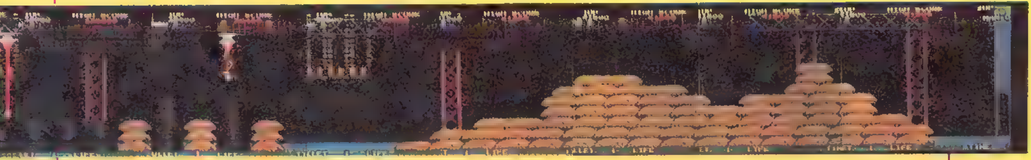
B30

A40

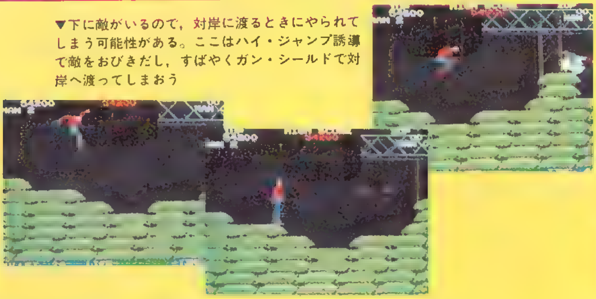


▶ここの場面はもうパニック状態。しかし，このように，写真の停止ポイントで敵を処理すれば意外と楽に通過できる（上のドアに出現したマスカーはジャンプをして降りてくるので，真下には降りてこないのだ）。しかし，上のドアに出現した敵が手りゅう弾を落としてくる場合があるのでそこは反射神経のキレを見せてよけよう





▼下に敵がいるので，対岸に渡るときにやられてしまう可能性がある。ここはハイ・ジャンプ誘導で敵をおびきだし，すばやくガン・シールドで対岸へ渡ってしまおう

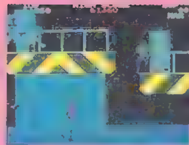


▼突然ブローガの出現（ＯＬＤバージョンではいない）あわてずにしゃがんで処理しよう。マスカー・グレーなどがこちらに来ないときは，ハイ・ジャンプ誘導だ



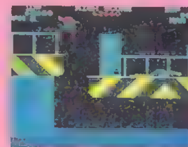
AREA 7
ストーリー2−2

基本的なマップはＡＲＥＡ２と完全に同じです。新たなパターンとなるゲルゾ，ホワイト・ニンジャ，ブローガの攻略さえしっかりしていれば，恐るに足らぬ面でしょう。



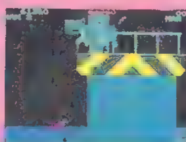
◀２階にいるマスカー・グレーがＳＴＯＲＹ１とくらべて，１人から２人になっていることが相違点。基本的攻略はＳＴＯＲＹ１と同じでだいじょうぶ





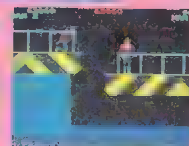


▲ここは，あせらずにＳＴＯＲＹ１と同じだという気分で前進しよう



▲上から爆弾を落してくるマスカー・グレーがＳＴＯＲＹ１とくらべて，１人から２人になっている。２人ともタイミングをずらして爆弾を落としてくるので気を付けよう









▶ここまでくればひとまず安心。ＳＴＯＲＹ１と同じように上へ上へとコンテナを登ろう







◀マスカー・グレーなどを処理したあと，木箱の上に乗りすばやくガン・シールドで前進し，ゲルゾを１匹処理。さらに，コンテナの上に乗ったまますばやくガン・シールドで前進し，ゲルゾを処理しよう。そこからさらにガン・シールドで前進し，もう１匹ゲルゾを倒す。前方にマスカーがいなくなるのを待ってから，一つ先のコンテナに飛び移り，ガン・シールドで前進。マスカー・ピンクを２人処理したあと，さらにガン・シールドで前進し，最後のゲルゾを倒す。もしも，今までに処理できないゲルゾがあった場合は，すみやかにコンテナから降りて，左右のマスカーを処理して，安全な場所を確保しゲルゾが降りてくるのを待って処理しよう。注意点は，降りてくるゲルゾを処理しようとしているときに，スクロールさせ，他のゲルゾを出現させないこと







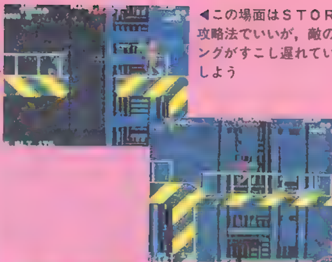












◀この場面はＳＴＯＲＹ１と同じ攻略法でいいが，敵の出現タイミングがすこし遅れているのに注意しよう



◀ここはＳＴＯＲＹ１と同じように



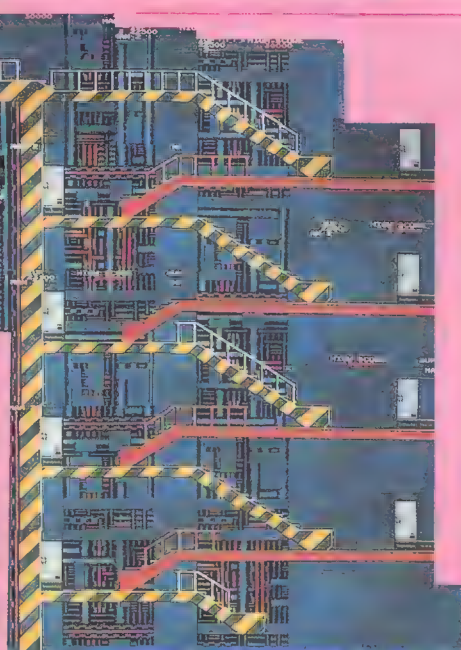
◀ブルー・ニンジャの出現。まず写真の位置で敵をかためておいて，ジャンプ。出現するブルー・ニンジャを倒してからすぐさま振り向き，かためておいた敵を処理しよう



◀突然のブローカ来襲。弾を惜しむとやられてしまうぞ。ここもＳＴＯＲＹ１の裏ワザのようにすり抜けをしてしまってもよいのだがすり抜けの場合の注意点は，このすぐ下にホワイト・ニンジャがいること。うまくかわさないといけないぞ









▲ホワイト・ニンジャの出現。これは画面外にふっとばしてしまえば消えてしまうので楽だが，万が一消えていないときのことを考え，不用意にジャンプなどをしないようにしよう



▲またもやフローカの出現。これも，先ほどと同じように，処理してしまおう



◀ＳＴＯＲＹ１とちがってブローガが出現，通り過ぎるまで，下には降りないように



◀ブルー・ニンジャはＳＴＯＲＹ１と比べると１人少ないが，いつもどおりに処理してなんら差しつかえない

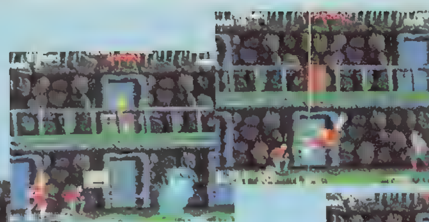
AREA 8
ストーリー2－3

全10エリア中，一番長い面で，なおかつ手こずる面がこのエリア8です。

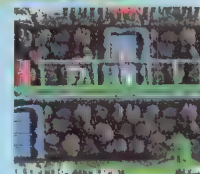
エリアの長さが異常に長いため，TIMEオーバーになる可能性が高いので，テキパキとパターンを進行させましょう。

一度，変なところで死んでしまうと弾が全然足りなくなるので注意しよう。

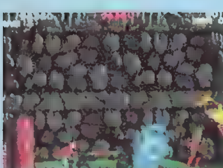




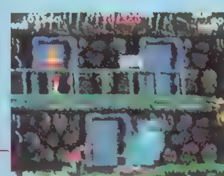
◀ブローガが１匹多いことなど，敵の出現パターンがちょっとちがうだけで，MAPはSTORY１と同じ。おちついて進行すればだいじょうぶ





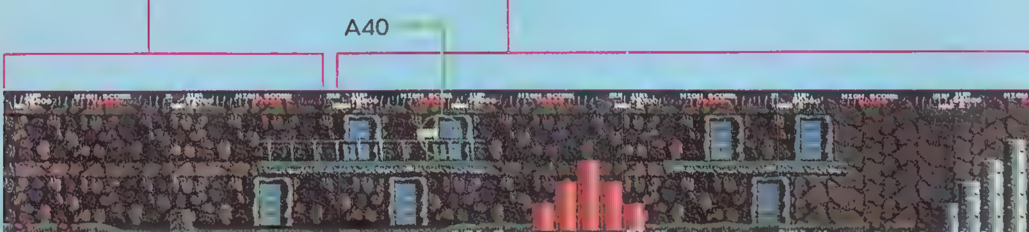


◀やっとの思いでブローガを処理したと思ったら，突然低空飛行の高さのちがう２匹のゲルソが急襲。２段撃ちでかわそう



▲ほぼSTORY１と同じ(敵の出現パターン，補充ドアの位置がちがう)。安易な行動さえとらなければなんてことはない





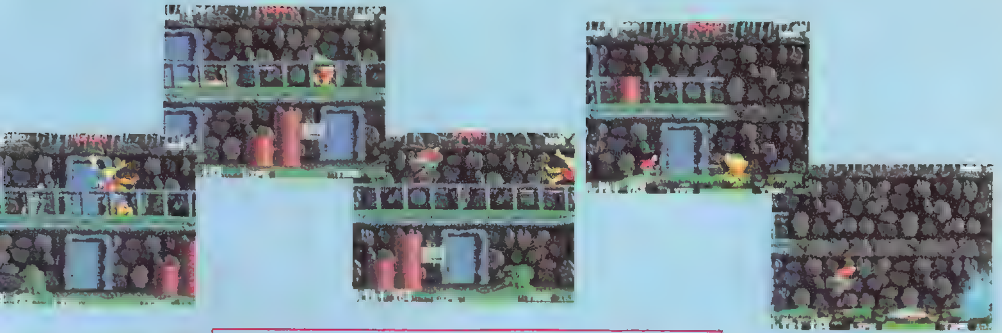
▶STORY１のパターンとちがって，突然上からパンサーが降りてくる。写真のように着地点の少し手前に位置してしとめてもいいし，そのままジャンプしながら進行してかわしてしまってもいい

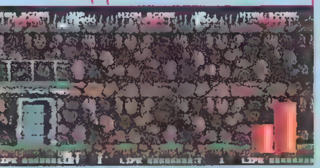


▶落ちついて確実にパンサーを処理しよう　AREA３をクリアてきたのだから，たいしたことはない

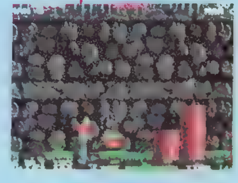


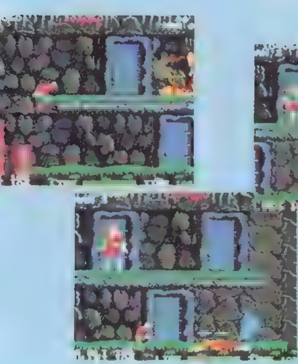




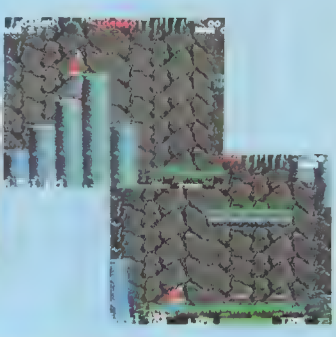


▶マスカー・グリーンの投げてくる爆弾がやっかいである。ハイ・ジャンプ誘導で右に消したいところだがなかなか誘導されてくれない。このハイ・ジャンプ誘導にはタイミングがあって，爆弾の煙があがったときにハイ・ジャンプすればよい

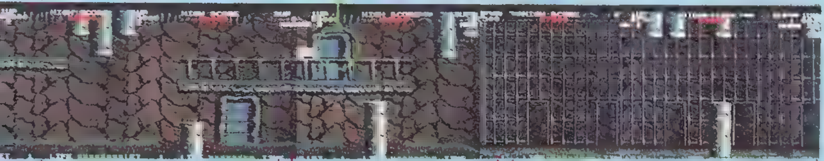




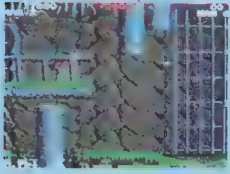




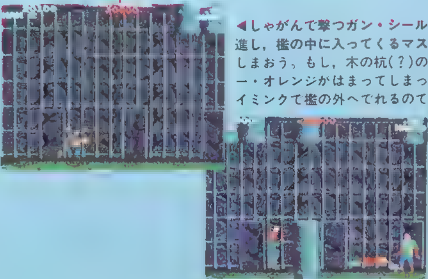
B30



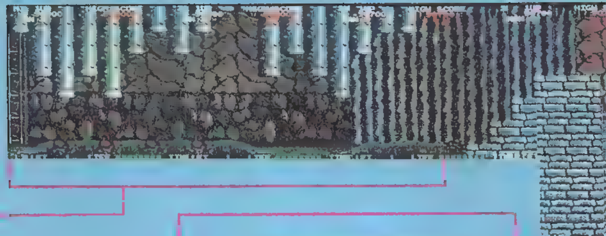
次ページへ

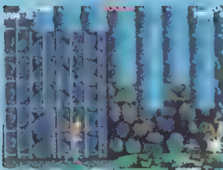


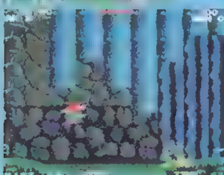
◀ここからがSTORY 1と，マップがちがってくる。この位置で1発タイミングよく撃てば檻の中のパンサーが1匹倒せる。1階に降りて前進してまたもどり，檻の中にパンサーがいなくなるまでこれをくり返そう



◀しゃがんで撃つガン・シールドでいっきに前進し，檻の中に入ってくるマスカーを処理してしまおう。もし，木の杭(?)のところでマスカー・オレンジがはまってしまっても，うまいタイミングで檻の外へでれるので，すぐさま両サイドへ弾を撃とう

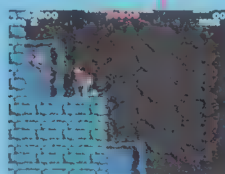






◀ここから敵の猛攻がはじまる。弾をケチらずにガン・シールドで進行しよう。檻をぬけたら終わりか？なんて甘い。一番長いエリアだけあって，こんなところではまだ終わらせてくれないのだ





▶この上からストンと落ちてきたのではドアから出現する敵にはさまれてやられてしまう。奥のほうから踏みきりジャンプ制動で着地するようにしよう



▲着地したあとマスカー・オレンジを倒しすぐさま振り向いてしゃがみ，ドアから出現する敵を処理しよう



◀ドアから出現する敵を確実に処理しながら慎重に前進していこう。下は溶岩湖なので注意しよう（ここでだいぶＴＩＭＥロスになると思う）







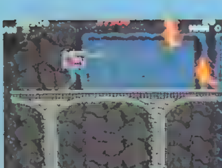


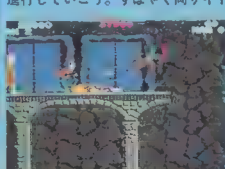




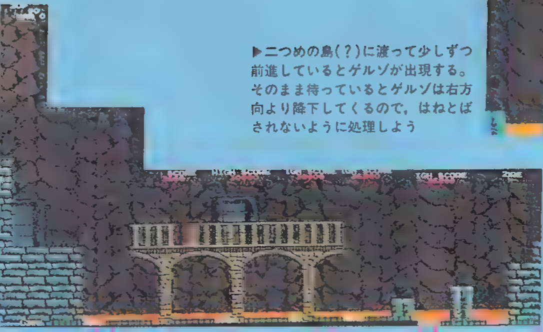


▲さらに渡ったあと，ファイヤー・マンが多量に出現するが，１階にいれば当たらない。これを利用して，写真のようなところに位置し，ドアから出現する敵に注意しながら，ファイヤー・マンを溶岩湖へ落とそう

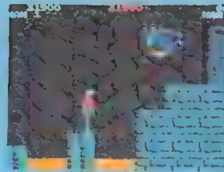


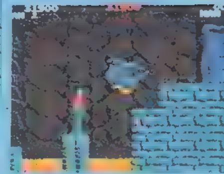


◀ここに渡ったらファイヤー・マン×２が飛びはねてくるので確実に倒し，ドアから出現する敵を見極めて進行していこう。すばやく両サイドに弾を振って撃つ技をマスターしておこう



▶二つめの島(?)に渡って少しずつ前進しているとゲルゾが出現する。そのまま待っているとゲルゾは右方向より降下してくるので，はねとばされないように処理しよう

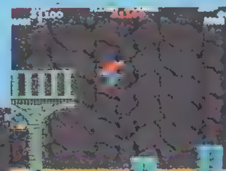






◀ドラム缶(?)を渡らずにドアから出現する敵を倒し，ドラム缶を渡って前進してファイヤー・マンを処理しよう



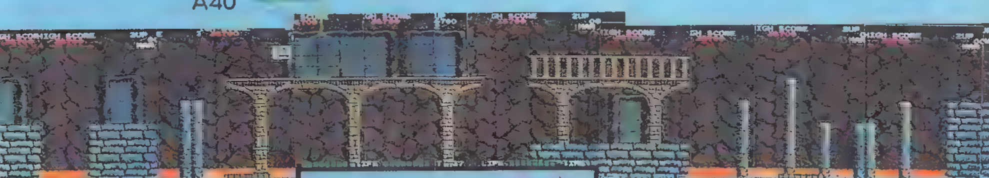




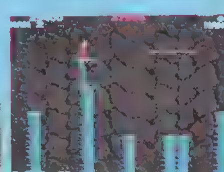


▲さらに前進し，ゲルゾを画面内に入れて，ゲルゾが画面左端にいったらジャンプで下へ降り，すぐさま振り向いてゲルゾを処理する

A40



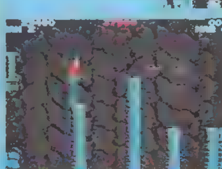
▼島(?)がすごく細いので危険だが，ここを渡っていくしかない。写真のようにダメ押しのようにファイヤー・マンが出現するので，ガン・シールドで進行する。この細いところを渡るには細かなレバー・テクニックがいるので慣れるしかない。当然下は溶岩湖なので一歩まちがえれば死がまっている







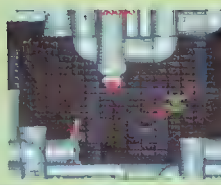






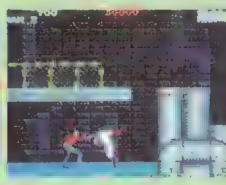
◀ファイヤー・マン×2とマスカー・グリーンが出現。分裂後のファイヤー・マンは一番右のにしか当たり判定がない

▼ヘタに前進せずに，このようにマスカー・グレーを誘導して倒そう











▲マスカー・グリーンを処理。レーザー砲のタイミングをみはからって突進し，マスカー・グレー，グリーンを処理しよう。処理が遅れると体当たりされたり，爆弾を投げられたりしてしまう







B30

A40

AREA 9
ストーリー2−4

ストーリー2は基本的にストーリー1とマップが変わりませんが，このエリア9だけはちがいます。はじめてきた人はとっても新鮮に見えるでしょう。

この面は，くだりが非常に多いので，スクロール・アウトの技をマスターしておきましょう。

▶ここのレーザー砲は二つの長さがちがうので，少しずつ周期がずれてくる。二つのレーザー砲のタイミングが合ったとき，いっきに通過してしまおう



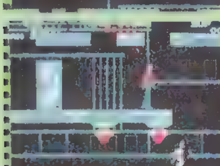




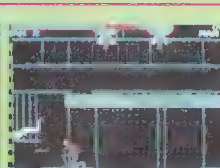
▲下にうじゃうじゃいるので，これが引き返すまで待ち，ガン・シールドでレーザー砲のところまで前進しよう。レーザー砲の先は2段撃ちて!





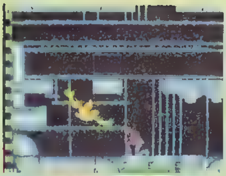




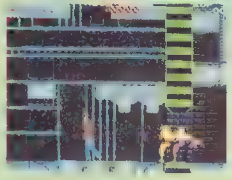


◀このくだりも先程のようにニンジャが多い。しかし，ニンジャの配置がいやらしくなっており，不用意にスクロール・アウトさせると，ハイ・ジャンプの先にニンジャが出現したりしてしまう。だから安易にスクロール・アウトを使わず，地道に弾で倒して，いざっ!というときのみ使用することにしよう





▼このように下に降りきるまで，すごい数の忍者が待ちかまえている。確実に倒すのも手だが，スクロール・アウトを使用するのも１種の手だ





◀銃を使うマスカーが３匹出現。ヒット・アンド・アウェイで処理しよう（ヒット・アンド・アウェイはシューティング・ゲームの基本だ！）

▶マスカー・ブルーだけに見えるが，このちょっと先にマスカー・グリーンがいる。へたに前進するとさらにその先のマスカー・グレーとの２段撃ちをくらってしまうので，あらかじめ，ここでマスカー・グリーンも誘導しておこう。やりかたは，一番高い鉄柱(？)に近づけばＯＫ！　出現するまでやろう。しかし，そこにはレーザー砲があるので，近づきすぎるとやられてしまう。レーザー砲のタイミングを考えよう

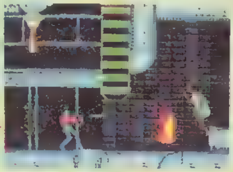


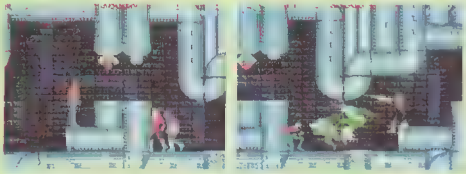


◀このマスカー・グレーの撃つ弾は高いか低いかわからない。ハイ・ジャンプでよけるのがベスト



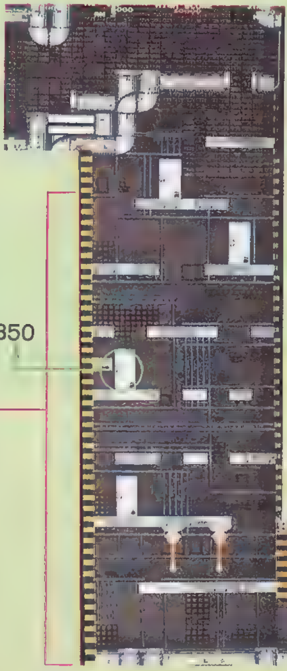
▶突然のファイヤー・マン（下からはいでてくる）には，ちょっと驚くと思うけどあせらずにおちついて！

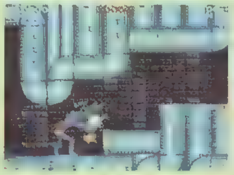




▲下のマスカーが引き返すまで待ってレーザー砲を抜けよう。この二つのレーザー砲は高さは同じなので，周期は同じだが位相がちがう。タイミングを見極めるのがムズい

B50





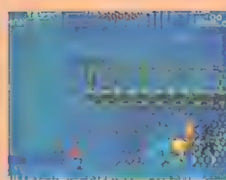


▲ここでしゃがんで連射していれば下からわきでてくるゲルゾ２匹は処理できる。もしも，弾をケチったりしてゲルゾをしとめられなかったときは，後退し，低いところでゲルゾが上から降下してくるのを待って処理しよう

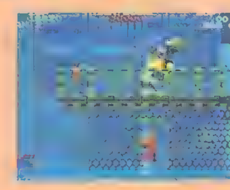


AREA 10
ストーリー2−5

さあ，いよいよ最終エリアです。
敵もほとんどオール・キャストだし（ゲルゾなどがいない），今までにマスターしてきたテクニックをフルに使用し，気を引きしめていかないとクリアはむずかしい（なにせ，敵の最終防衛ラインなのだから）。



◀ＳＴＯＲＹ１とちがうところは，まずブローガがいることだが，ここは２階へ誘導してしまってから倒そう







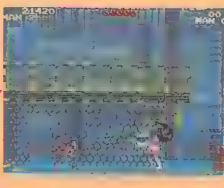


▲ＡＲＥＡ５のところと同じといいたいけれども，なんとマスカー・イエローのところがマスカー・ブルーになって，しかも弾を撃ってくる。弾は３連射だからタイミングを見切ることはそうむずかしくはない。くれぐれも気を付けて進行するように





▲２段撃ち，ハイ・ジャンプ誘導，ガン・シールドでマスカー・オレンジを処理するところなど，ＡＲＥＡ５と同じ攻略法でＯＫ





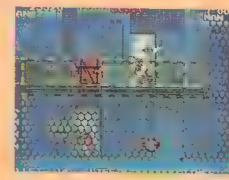
▲木箱を越えたあと，追っ手を撃って正面を撃つというエリア5のパターンもここでは改良を加えなくてはならない。まず，正面の敵が多いこと，後方の敵がマスカー・ブルーなので2発撃たねばならないなどを頭に入れて，正面連射の後方スクロール・アウト，正面連射の後方2段撃ちなどのバリエーションを考えよう



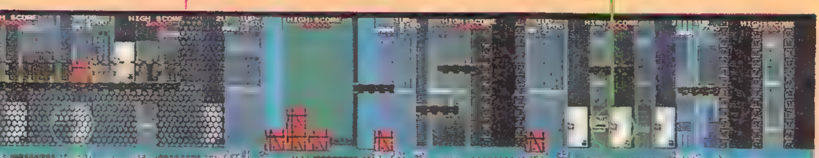


▼こまめにガン・シールドなどで前進しよう。ARMの補充に入る前に必ず後方へ2発撃つ習慣をつけよう（補充中にドアの前で敵が弾を撃ちはじめるとやっかい）





B30



次ページへ

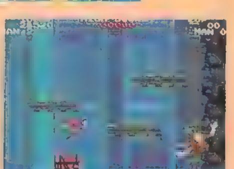
A80



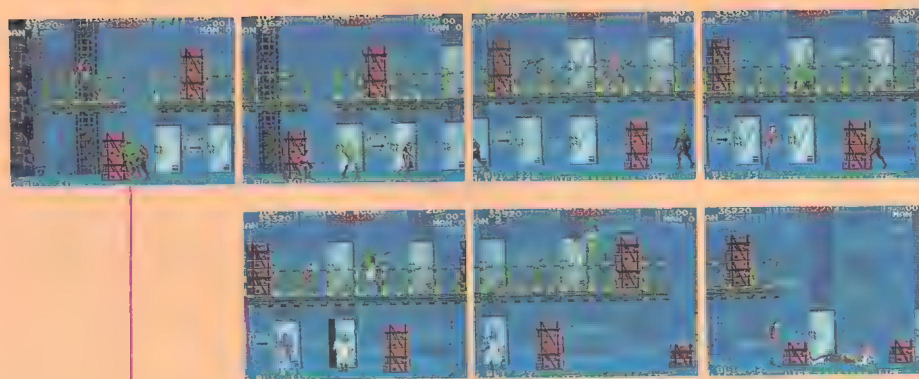
◀エリア5では3発でよかったが，今回はブローガなども出現するので，弾を惜しみなく思いっきりガン・シールドで前進しよう

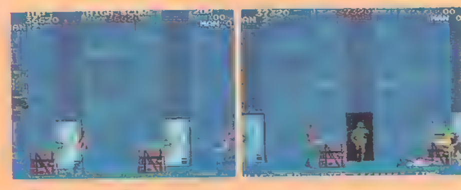




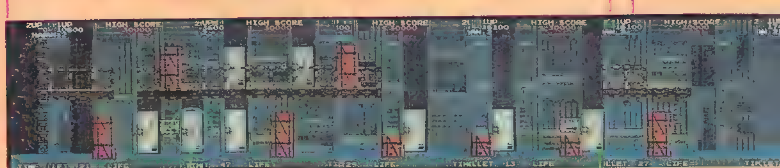






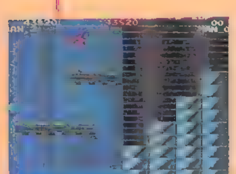


◀敵の誘導テクニックなどはエリア5とまったく同じでだいじょうぶ。ただガン・シールドで進行する際，後方から追撃される場合があるので注意

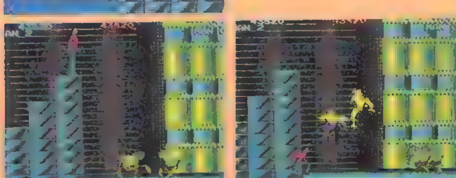


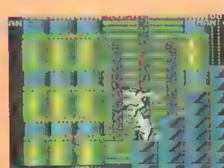
B50

B20

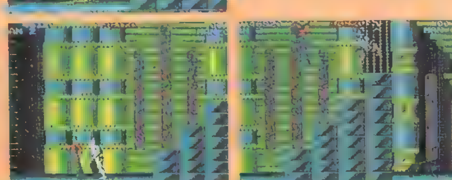


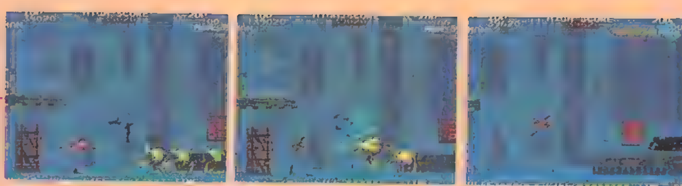
◀飛び越してしまわないように頂点まで登り，ブローガが帰り去るのを見てからストンと落ち，パープル，イエロー・ニンジャを処理しよう





◀ホワイト・ニンジャの出血サービス。ジャンプなどで出現させ，ハイ・ジャンプ誘導を使用しうまくおびきよせて処理しよう。ここでのＴＩＭＥロスは大きいぞ





▲ブローガが出現する。立ったまま撃とう。ブローガはジャンプして当たりにきてくれます。そしてＡＲＥＡ５のようにガン・シールド前進しよう。ＡＲＥＡ５ではここの位置で終わったが，このＡＲＥＡ10ではまだまだ先がある



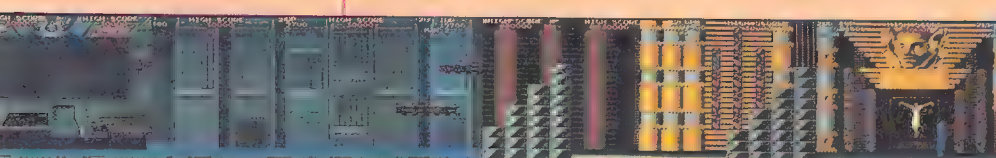


▶パンサーが３匹上から降りてくる。着地点を見極めて処理しよう

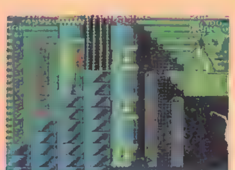




▲おや，ＡＲＥＡ５だとブルー・ニンジャだったのにマスカーがいる！



これでＡＲＥＡ10クリア。ファンファーレとともにゲーム・オーバーとなります。
オツカレサマ♡



◀さあ，いよいよマブーとの決戦だ。壁ギリギリにおりて連射だ！　25発でマブーは倒せるぞ



㊙?情報

ローリングサンダーにはＯＬＤバージョンとＮＥＷバージョンがあるわけですが，出荷日に急いだせいなのか両方とも㊙?が多少あります。

そのうちのいくつかをつぎに示します。

★レーザー砲がでっぱなしになってしまって，通れなくなる。

これはめったに起きない（起きたらこまる）㊙です。　いつも一定間隔でレーザーを出力しているレーザー砲ですが，レーザーがある状態で停止してしまうので，アルバトロスは通れません。スクロール・アウトをさせても元にはもどりませんので，アルバトロスには死しか待っていないのです。

★レーザー砲の出力が止まってしまう。

これは前者のまったく逆の㊙で，しばしば起こります。レーザーを出力する寸前の状態で停止しています。当たり判定がなくなっているので，ありがたい㊙といえます。

★９面でスクロールに無理をさせるとリセットがかかってしまう

アルバトロスが上下スクロールを何回も行なうと起きる暴走ですが，上下スクロールを何回も行なうなど通常のプレイではありえないことなので，あまり気にする必要のない㊙です。

★２，７，９面でアルバトロスが無敵になってしまう。

２，7面は最後の階段のおどり場(？)で，すり抜けと同じことを行なえばよいのです。アルバトロスが背景(階段)の裏を進行するようになれば成功です。

９面は，アルバトロスを最初の鉄柱にめり込ませれば成功です。めり込ませかたは，左側の２階よりジャンプすれば？

なお，これらの無敵状態では，こちらの攻撃もヒットさせることができません。また，９面の場合，そのまま進行すると地面にめり込み死んでしまいます。

５，10面でもできるという情報がありますが？

★アルバトロスの撃った弾が画面上に残ってしまったり，わけのわからないところから弾が飛んできたりする

★ＯＬＤバージョンではＴＩＭＥが０からはじまり，そのままＴＩＭＥが０のままという永久パターンがある

当然これはその現象が起こった面のみ有効です。当然やりかたは秘密にしておきます（永久パターンなど，ゲームのおもしろさをなくすだけです)。

★ＯＬＤバージョンでは，片方のプレイヤーが最終面をクリアすると，もう片方のプレイヤー側が強制面クリアとなり，エンディング・ミュージックが鳴りゲーム・オーバーとなってしまう

★１プレイヤーがゲーム・オーバーになったときのＴＩＭＥを２プレイヤーが引きついでしまうことがある。

★突然意味もなく手りゅう弾が飛んでくる

これは，ブローガが出現する場所で起こることがあります(たぶん，ブローガが手りゅう弾になってしまったのだろう)。

などなど，このゲームにはけっこう㊙があったりするのですが，それでもこのゲームのおもしろさを減退させるものではありません。

（㊙＝××!?）

あとがき

写真枚数も400枚近くあり，各面の攻略パターンなどもできるかぎりくわしくやったつもりですが，まだまだ説明不十分のところがあるかもしれません。

ＮＥＷバージョンなどではＢＧＭも良くなり，とてもカッコイイ！ゲームだと思います。

ナムコとしては，今までとはだいぶタイプのちがう感じのゲームですが，とてもよくできているゲームだと思うし，パターン・ゲームの苦手なボクでも，これだけ熱中させたゲームです(ＯＬＤバージョン，ＮＥＷバージョンあわせて20面)。

このゲームのおもしろさをみなさんにわかってもらいたいと思います。

しりめつれつになってしまいましたが，ボクが何を言いたいのかは，理解していただけると思います。では…，

Let's Play

ROLLING THUNDER!



第2章

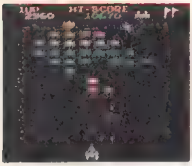
ナムコット ファミコン・ソフトのすべて



ファミコン用ソフトでおなじみのｎａｍｃｏｔのゲームのすべてを紹介します。ゲーム・センター版の移植版の他，ナムコットだけにしかないゲームの㊙ワザなど得する情報満載のページです。これを読めば，ゲームがうまくなり，楽しくなることマチガイなしです。誌面の都合上，スターラスターまでのゲーム解説については，「オールアバウトナムコ」（前号）をお読みください。なお，このコーナーの監修は，マイコンＢＡＳＩＣマガジン誌上でおなじみの，ナムコットの河野　光氏に担当していただきました。

ナムコット㊙情報集

ギャラクシアン

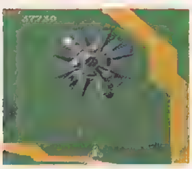


発売日：昭和59年9月7日
メモリ容量
プログラムROM：64Kbit
キャラクターROM：64Kbit
価格：4,500円

㊙ワザ

コントローラⅡのⒶ，Ⓑボタンを押しながら，リセット，ボタンを何度も連打。そしてボイス機能を使うと…。

ゼビウス



発売日：昭和59年11月8日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
(ファミコン初の256Kbit使用)
キャラクターROM：64Kbit
価格：4,900円

㊙ワザ(無敵モード)

タイトル表示中にコントローラⅡのⒶボタンを押しながら，＋ボタンの右9回，上2回，左2回，下9回を押す。すると画面右上に0が8個現われるので，それをコントローラの＋ボタンとⒶ，Ⓑボタンを使って操作すると，無敵モード（右はしの0を1に変える）や，エクステンドの点数，ソルバルウの残機数，難易度を変えることができる。

ギャラガ

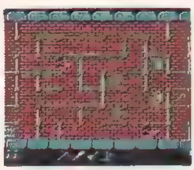


発売日：昭和60年3月14日
メモリー容量
プログラムROM：128Kbit
キャラクターROM：64Kbit
価格：4,500円

情報

スコア表示のところがある点数を越えるとHEROと表示される。君はヒーローになれるか!

ドルアーガの塔



発売日：昭和60年8月6日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクターROM：64Kbit
価格：4,900円

㊙ワザ(アナザ・ドルアーガ)

タイトル画面でコントローラⅠの＋ボタンを上に6回，左に4回，右に3回押す。するとタイトルの「DRUAGA」の文字が，灰色から緑色に変わる。そしてスタートすると裏ドルアーガ。

バトルシティー

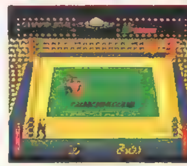


発売日：昭和60年9月9日
メモリー容量：
プログラムROM：128Kbit
キャラクターROM：64Kbit
価格：4,500円

㊙ワザ(ラブ・メッセージ)

コンストラクション・モードを選択し，スタート・ボタンを14回押す。コントローラⅠの＋ボタンの右と下を押しながら，コントローラⅡのⒶボタンを8回，Ⓑボタンを12回押してスタートすると，愛のメッセージがでる。

タッグチームプロレスリング



発売日：昭和61年4月2日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクターROM：64Kbit

㊙ワザ(ラウンド・セレクト)

タイトル画面のとき，コントローラⅠで，上，右，下，左下，右，上，左ⒶⒷと押す。そしてセレクトしたい面の数だけⒶボタンを押し，スタートさせる。

エネルギーが少なくなったとき，マイクにむかってさけぶと，ハリセンで助けにくる（ただし，1回だけ）。

スーパーチャイニーズ



発売日：昭和61年6月19日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクターROM：128Kbit
価格：3,900円

㊙ワザ(コンティニュー)

コントローラⅠのⒶボタンを押しながらスタートすると，ゲーム・オーバーしたときの館の最初の面からスタートできる。

パックランド

発売日：昭和60年11月21日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクタROM：64K bit
価格：4,500円



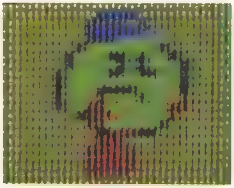
パックランドは，ナムコの代表的キャラクター〝パックマン〟を主人公にしたリアルアニメーション・ゲームです。迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるため，パックマンは冒険旅行にでかけます。街にでて，森を抜け，山を越えて…行く手を阻むモンスターをこらしめてRUN＆JUMP‼無事妖精を送り届けるとパックマンは，空を飛んで帰ることができます。不思議いっぱいのパックランドは，ワクワク，ドキドキ。冒険旅行のはじまり，はじまり。



パックランドには不思議がいっぱい

アーケード版にはなかった花の秘密が今，解き明かされます。一味ちがったストーリー展開は，また新しい楽しさが待っています。

不思議その１：謎のヘルメット・パワーで小モンスターをやっつけられる。ただしかたは，消火栓などの障害物を押すと，動かせるものがあるので動かしてみよう。



不思議その２：フルーツを食べて得点アップ。

パックマンが近くへくると出現するものや，ある場所に止まっているとでてくるものなどさまざまです。

- **チェリー**（100点〜1,000点）
- **ストロベリー**（300点〜1,500点）
- **アップル**（1,000点〜2,500点）

があります。

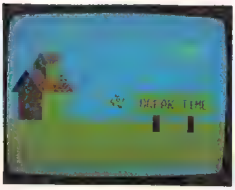


不思議その３：ワクワク風船が出現。帰り道，ヘルメットの出現方法と同じように消火栓，切り株，サボテンなどを押すとでます。

不思議その４：おなじみパワーエサ！モンスターを引きつけて，いっきに逆襲。200点，400点，800点，1,600点，3,200点，そして7650（ナムコ）点とまとめてやっつけると高得点のチャンス。



不思議その５：ブレイク・タイムでジャンプで高得点。各面の最後のブレイク・タイムでタイミングよくジャンプすると，その着地の高さによってボーナス点がもらえます（10点，100点，300点，500点，1,000点，そして最高7650点）。BGMに耳をかたむけ，そのタイミングを憶えるとうまくいきます。



不思議その６：幸福（しあわせ）の黄色いパックマン。パワーエサを取り，モンスターをやっつけます。そして４匹目（3,200点）でスー（紫色のモンスター）をやっつけるとラッキー・パックマン出現。タイムが元にもどって大助かりです。

花の秘密が今明かされる‼

４種類の色のちがう花が出現。さてその花は何の役に立つのかな？

- **黄色の花**

ヘルメットなどと同じように障害物を押すと出現します。これを１TRIP中で三つ取ると，残数が１人増えるスペシャル・パックマンがでます。

- **紫色の花**

TIME　OUTになると出現。これを１TRIP中に四つ集めると，TRIPの最後に7,650点が得られます。

- **オレンジ色の花**

パワーエサを取って，モンスターを１匹しかやっつけないと出現。これをフェアリーランドに着くまで三つ取り，帰り道でモンスターをやっつけると，モンスターはすべて7,650点。

- **赤色の花**

回転する丸木橋の上で，JUMPせずに一定時間いると出現。これを１TRIP中で四つ取ると，そのトリップ内ででてくる飛行機に乗ったモンスターが落とす小モンスターが，すべて花に変わってしまい，それを取ると1,000点の得点が入ります。

ワープして最後のトリップへGO‼

TRIP１からTRIP４へワープできます。やりかたを説明しましょう。

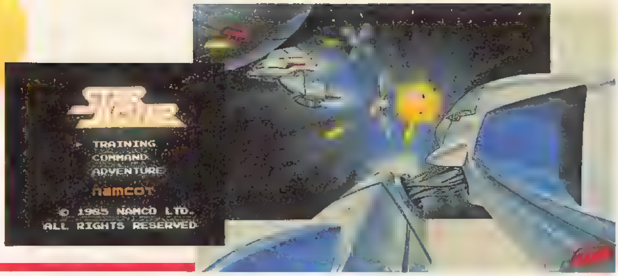
①ラウンド１のブレイク・タイムのところまでスコアが10,000点以上。これは，ラッキー・パックマンを取ってタイムを満タンにするとうまくいきます。

②家の屋根に乗って，そのまま屋根づたいに最後まで行きます。そしてジャンプ‼　屋根に乗るには，パワーエサを取ってハイ・ジャンプするか，スーの頭の上に乗っていきます。

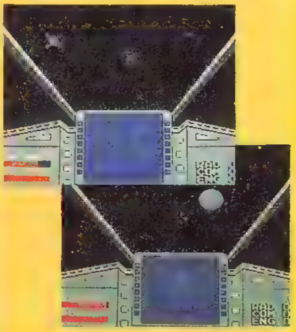
☆　☆

スターラスター

発売日：昭和60年12月7日
メモリ容量
プログラムROM：256K bit
キャラクタROM：64K bit
価格：4,900円



スターラスターは，宇宙空間での動きをできるだけ忠実に再現させた超リアル3Dタイプ・スター・アドベンチャーです。星のリアルな動き，敵の迫力ある攻撃など，スターウォーズ，スタートレックの世界が体験できます。



ストーリー

AG(After Galactic) 307年，ボスコニアン戦争の傷もいえ，人々は銀河を越え，全宇宙に居住空間を拡大していった。

しかし，そこに待ちかまえていたものは，全宇宙を暗黒におとし入れるものであった。

銀河系から73億光年のところで発見された〝宇宙の裂け目〟から異次元生命体が侵略してきたのである。〝バッツーラ〟と呼ばれるようになったそれは，人類の想像をはるかに越えていた。バッツーラは，不変とも言える物理法則すらむしばんでいくのである。

変容が宇宙をつつみ込み，全人類は恐怖し，銀河へ逃げ戻った。しかし，〝バッツーラ〟は銀河を目指した。

〝バッツーラ〟を調査するために，辺境宇宙調査団が組織された。

しかし，調査団もバッツーラの攻撃に巻きこまれ，激烈な戦いがはじまった。調査団は全滅し，ただ1人，ダン・ハイニック少尉のみが，なんとか帰還することができた。彼は，驚くべき事実を報告するために連邦会議に向かった。

ダン・ハイニック少尉の報告は――

- この宇宙のビッグバン（宇宙のはじまりの状態）をキャッチした。そしてビッグバンは，無限の可能性を秘めて汎宇宙に連鎖的に広がっている。
- バッツーラには，この宇宙のいかなる物理的攻撃も効果がないであろう。
- バッツーラが銀河をめざしているのは，つぎの汎ビッグバンの中心が銀河のコア（核）であり，そこおよびその時点からは容易に汎宇宙を変容させられるためであろうこと。
- そしてバッツーラはビッグバンをおこして，自らの生命形態に適合する宇宙に改造しようと企んでいるらしい。
- バッツーラに対抗するためには，ビッグバンのパワーを使うしかないであろうこと。
- バッツーラに今現在対抗できる唯一の手段は，クエーサードライブ（準ビッグバンパワーを持つ）を応用した武器を装備した戦闘機を建造すること。
- また，バッツーラの根元を無にするためには，伝説の母なる緑の星で，イグラドジルを手に入れ，敵の本拠地，暗黒惑星を発見し，破壊すること。

以上

そして，全宇宙，全人類の希望をかけて，ダンと愛機〝ガイア〟は飛びたつ。

プレイヤーのレベルに合わせゲームが3ランク選べる

TRAINING

練習段階，基地内でのシミュレーション。敵も少なくコンピュータがいろいろ補佐してくれます。



◀まずはランクを選ぶ

COMMAND

実戦。激しいトレーニングをくぐり抜けた者のみが戦い抜くことができます。

ADVENTURE

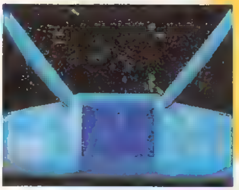
〝バッツーラ〟をやっつけます。宇宙に散らばる七つのキーを集めないと，敵の本拠地を捜しだすことは困難です。

タクティクス＋アドベンチャー

戦略＋アドベンチャーの奥深いゲーム性です。やたら敵をやっつけるだけでは，最高の戦士にはなれません。戦いかたに応じてゲーム終了時に，コンピュータがキミを評価してくれますよ。

登場キャラクター

スターラスター：ガイア
戦艦クラスに匹敵する攻撃力を持つ。


◀ワープ中の画面

基地
ボスコニアン戦争時のものを，改造使用している。



シャトル：(サイテーション)
基地等との連絡に使われる。

ラグラ
敵の無人戦闘機，正面からの攻撃をかけてくる。



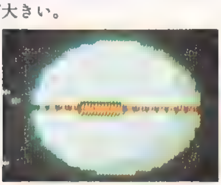
アレフ
敵のバトル・アーマー。急上昇攻撃が得意。



レイト
敵のバトル・アーマー。高速離脱攻撃をかけてくる。



ディスラプター
敵の超大型バトルシップ，攻撃，防御力が大きい。



㊙得する情報!!

この情報は，カセットについている取扱い説明書に載っていない情報です。この情報をもとにして攻略ポイントをつかもう。

敵のねらいかた

基本的には，ガンクロスにとらえて撃ちます。またビームの射線上でやっつけることもできます。

敵の種類，色によってやっつけやすさがちがいます。

〔敵をやっつけられるビームヒット数〕

敵の種類＼色	ブルー	グレー	バイオレット
ラグラ	1	1	1
アレフ	1	2	2
レイト	1	1	2
ディスラプター	4	8	16

※スターラスターの攻撃力が標準時。
※トレーニング時は，ディスラプター以外は1ヒットで破壊できる。

パワーアップ・モジュールの種類

基地によってはパワーアップ・モジュールを補給してくれるときがあります。

○ハイパワー・リアクター
フル・チャージエネルギーが2倍になる

○ハイパワー・シールド
防御力が2倍になる

○ハイパワー・ビーム
攻撃力が2倍になる

○フォトントーピドー
8発補給（最大16発装備できる）

エネルギー

フル・チャージで24567〔P〕のエネルギー量を持っています。

エネルギー消費量

○ワープ時
マップの左上から右下まで（一番遠い距離）ワープとすると2304〔P〕消費する。

○ノーマル・ドライブ時
4×(スピード)〔P/秒〕消費する。スピードは，0～14の間である。

○ビーム
1発につき8〔P〕消費する。

シールド

1536〔P〕までのダメージには耐えられます(標準時)。

回復力は，1秒間に240〔P〕で，フルチャージには約7秒かかるので続けて攻撃を受けると苦しくなりますよ。

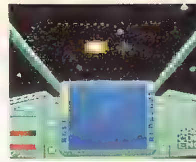
〔敵の攻撃力〕

敵の種類＼色	ブルー	グレー	バイオレット
ラグラ	512〔P〕	1024	1536
アレフ	768	1536	2304
レイト	1024	2048	3072
ディスラプター	2048	3072	4096

㊙ワザ

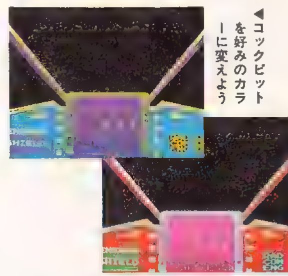
四つあるアステロイドの二つには，秘密がかくされています。

①ノーミス8個撃ち（GET-ITEM DALT)：敵全部の攻撃力をダウン。


◀ノーミス8個撃ちだ！

②32個撃ち(連続でなくてもよい)（GET ITEM BARRIER)：基地，星の防御力がアップする。

○スターノイド
エネルギー・バー・グラフが基地までワープできないくらいに減って，絶体絶命のとき，コントローラIIのⒶ，Ⓑボタンを押しながら，マイクに向かって叫ぶと，スターノイドが現れる。それをうまくキャッチ（ガンクロスにLOCK ON）すると，エネルギーを補充してくれる（ただし，1回限り)。


◀コックピットを好みのカラーに変えよう

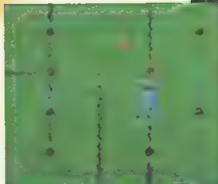
○コックピット・カラー・デザイン機能
ガイアのコックピット色が君の好みの色に変えられる。タイトル画面のスターラスターの文字が点滅している約5秒の間にすばやくボタンを押すとOK！ コントローラIの，セレクト，Ⓑ，Ⓐ，右，左，上，セレクト，Ⓑ，下，右を押す。＋ボタンの左右で，色を変える場所，上下で色が変わる。

スターラスター・ランク表

	TOTAL	RANK	NAME
1	2280 -	MARSHAL OF FORCE	PARAGON
2	2220 - 2279	CHIEF MARSHAL	PHOTON
3	2160 - 2219	CHIEF MARSHAL	PROMINENCE
4	2100 - 2159	MARSHAL	KWANNON
5	2040 - 2099	MARSHAL	SUSANOO
6	1980 - 2039	MARSHAL	IMPULSE
7	1920 - 1979	VICE MARSHAL	MONGAW
8	1860 - 1919	VICE MARSHAL	GILGAMESH
9	1800 - 1859	VICE MARSHAL	RADIANT
10	1740 - 1799	COMMODORE	PHOENIX
11	1680 - 1739	COMMODORE	PEGASUS
12	1620 - 1679	COMMODORE	MACCO
13	1560 - 1619	CAPTAIN	THUNDER BOLT
14	1500 - 1559	CAPTAIN	HURRICANE
15	1440 - 1499	CAPTAIN	TORNADO
16	1380 - 1439	WING COMMANDER	TIGER
17	1320 - 1379	WING COMMANDER	PANTHER
18	1260 - 1319	WING COMMANDER	LEOPARD
19	1200 - 1259	SQUADRON LEADER	EAGLE
20	1140 - 1199	SQUADRON LEADER	HAWK
21	1080 - 1139	SQUADRON LEADER	FALCON
22	1020 - 1079	SQUADRON LEADER	DANDRUFF
23	960 - 1019	LIEUTENANT	WOLF
24	900 - 959	LIEUTENANT	FOX
25	840 - 899	LIEUTENANT	BULL DOG
26	780 - 839	LIEUTENANT	TOM CAT
27	720 - 779	FLYING OFFICER	BLUE JAY
28	660 - 719	FLYING OFFICER	HUMMING BIRD
29	600 - 659	FLYING OFFICER	LA[illegible]
30	540 - 599	FLYING OFFICER	SPARROW
31	480 - 539	PILOT OFFICER	HORNET
32	420 - 479	PILOT OFFICER	AERO BEE
33	360 - 419	PILOT OFFICER	DRAGON FLY
34	300 - 359	PILOT OFFICER	ALPHA FLY
35	240 - 299	PILOT OFFICER	MOSQUITO
36	180 - 239	CADET	PLANKTON
37	120 - 179	CADET	AMOEBA
38	60 - 119	CADET	MICROBE
39	0 - 59	CADET	MITOCHONDRIA
40	- -1	CADET	WANG

ディグダグII

発売日：昭和61年4月2日
メモリー容量
プログラムROM：256kbit
キャラクタROM：64kbit
価格：4,900円





戦略的穴掘りゲーム，ディグダグが帰ってきました。今度は，宿敵プーカァとファイガーと島の上で対決。プクプクポンのモリに加えて，新兵器ドリルも登場です。戦略的島割りゲーム「ディグダグII」コミカル・タッチなアクション・ゲームです。

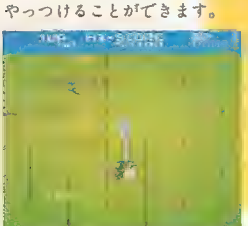
ストーリー

海にポッカリと，72個の平和な島々。その島を荒らしに，またしても宿敵プーカァとファイガーがやってきた。しかしご安心を。なんとこの日のために島にクイを打ち，必殺武器ドリルを用意して待ちかまえていたのが，我らがヒーロー〝ディグダグ〟。

ディグダグの必殺ワザはこれだ!!

・プクプクポン

Ⓑボタンでモンスターにモリを打ちこんでパンクさせてしまうワザです。ボタンを押しっぱなしでもパンクできますが，4回連射撃ちでやるとすぐにやっつけることができます。



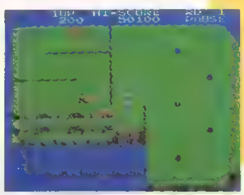
◀プクプクポンで敵キャラクターをやっつけろ！

・島クズシ

クイの上でドリルを使うと，ディグダグの向いている方向にヒビが入ります。このヒビをうまくつないで，島を分けると島の面積の小さいほうがくずれて海へ落ちていきます。

その上にいるモンスターもいっしょにドボン！一度にたくさんのモンスターを落とすと高得点。1,000点～80,000点とすごい。島くずしだけでも100点が入ってしまいます。

プーカァやファイガーをプクプクポンでやっつけても200点か，400点しか入らないので，頭を使って島にひびを入れ，島くずしで高得点をねらおうね。



◀島クズシで大量得点！

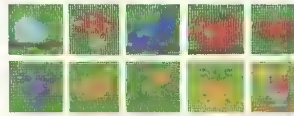
宿敵のモンスタープーカァとファイガー

赤いプーカァはぴょんぴょん飛びはねて近づいてきます。ミドリのファイガーは火をふくので要注意（横方向のみに火を吐く）。敵キャラクターはヒビを渡るときは，目変化してきます。このとき，スピードがダウンすることを憶えておきましょう。

モンスターにふれるとミスになるのでうまくかわすためには，プクプクポンで足止めして，敵の動きを封じこめそして誘い込んでの島クズシ！

ボーナス・キャラ

ボーナス・キャラとして，カブ(400点)，キノコ(600点)，ナス(800点)，トマト(1,000点)，スイカ(2,000点)，ブドウ(3,000点)，バナナ(4,000点)，トウモロコシ(5,000点)，パイナップル(6,000点)，そしてトロピカル・ドリンク(7,000点）のおいしいボーナス・キャラがでてきます。これは，島クズシを3回やるとでてきます。



また，島クズシを1ブロックだけやると，赤いおサカナが海から飛びだします。タイミングよくモリでやっつけると500点。また，ある面で赤いおサカナを10匹やっつけると，10匹目は，紫のおサカナになって5,000点の高得点になります。

㊙情報

・ラウンド・セレクト

ゲーム・オーバーの面までは，セレクト画面のとき，✚字ボタンの上を押すと進めるコンティニュー付きですが，その他にもうひとつ，好きな面に行けちゃうラウンド・セレクトがあります。

タイトル画面のとき，セレクト，スタート，Ⓐボタンを同時に押します。しかし同時に押すのは，タイミングがむずかしい。何度もチャレンジしてみましょう。

・フリープレイ(HERANAIモード)

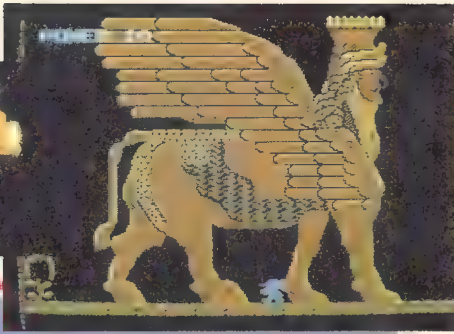
ラウンド・セレクトで15ラウンドを選び，得点を200点だけ取ってゲーム・オーバーになります。そしてコントローラIのⒶボタンとコントローラIIのⒷボタンを押します。ゲーム・オーバー表示時に押すか，または，タイトル画面の時から押し続け，2度目のタイトル画面のときまで押しているとなります。

残数がへらなくなるのです！

バベルの塔

発売日：昭和61年7月18日
メモリ容量：
プログラムROM：256kbit
キャラクターROM：256Kbit
価格：3,900円





バベルの塔は，ナムコがはじめて世に送りだした正統派パズル＆アクション・ゲームです。軽快なBGMと難問奇問のパズル解きは，あなたの知力と体力が解決のキーポイントとなります。

ストーリー

遠い遠い忘れ去られてしまった，いにしえの昔から，人は高いものに憧れ高みに登ろうとし天空を夢見ていた。

古代バビロニアの人々が王の命を受け〝天と地のきずな〟として，また，神々が地上に降臨するための「神の階段」として，ジッグラト（聖塔）を建てたという，それがバベルの塔である。

古代バビロニア人はバビロンの至上神アヌやマルドゥクといった神々をまつっていた。バベルの塔の項上には美しい庭園があり，神々が地上におもむくとき，ここに立ち寄ると信じられていた。

今，ここに1人のヒーローにより時空を超えてバベルの塔はよみがえる。はたして，その項上には古代世界の七不思議とされるバビロンの空中庭園は存在するのだろうか？……

ゲーム進行

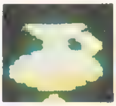
バベルの塔内部の各フロアにある出口を見つけ，その出口にたどりつくと，上のフロアへ入れます。フロア内の階段状（L字型）の不思議な石を組みかえたり，落としたりして出口に至る通路を作ります。

塔内部には，8フロアごとに「壁画の間」があり，謎の絵が隠されていますので，それを捜しだします。この絵は，項上にあがるために必要になります。

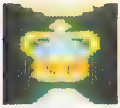
床やツタを使って，また雲や魔法のジュータンに乗って移動し，不思議な石を組みかえ，パワーがあるうちに出口にたどりつきます。石を1回持つたびにパワー（画面上に表示）が1ポイント減ります。

塔の中には宝物がいっぱい

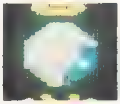
塔のフロアのどこかに一定の法則で出現する宝物があります。それらは，いろいろ役立つ効果がありますので，うまく利用しましょう。



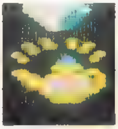
壺(つぼ)：パワーが1ポイント増える。一定時間ごとに現れる（100点）。



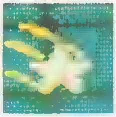
王冠：取るごとにインディーのスピードがアップします。特定の石を持ちあげると，その下に現れる（200点）。



ダイヤモンド：インディーが一定時間（15秒ぐらい），敵キャラに対して無敵となる。ウルを何人かやっつけると出現（500点）。



魔法のランプ：そのフロアだけ石をすり抜けられるようになる（Ⓑボタンを使う）。浮いている石に隠されている（1000点）。



流れ星：スピード・アップ（王冠より効果大）。持ちあげた石の上に一定時間ウルを乗せていると出現。4個取ると最大スピード。

得点計算モード

各フロアの出口にたどりついた後，得点計算モードになり，集計されます。

○GRADE POINT

面をクリアするともらえます。1〜7面まで1,000点，以後8面ごとに1,000点増えます。

○POWER POINT

残りパワー1ポイントにつき100点。

○宝物

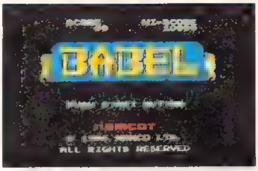
壺100点，王冠200点

ダイヤモンド500点，ランプ1,000点

フロア構成

バベルの塔は全部で64フロア。16フロア以降に進むには，パスワードが必要です。四つのキャラの組み合わせだよ。

㊙ワザ・裏バベル出現



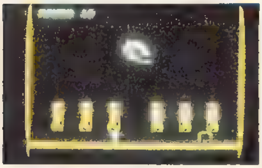
みごと64すべてのフロアクリア時には，プロ向けバベルの塔があるぞ。表とはくらべものにならないほどむずかしい。裏バベルに行くには，タイトル画面のとき，コントローラⅠの✚字ボタンを上3回，下5回，右2回，左1回押す。

すると，タイトルのBABELの文字の色が変わって，裏バベルの塔のスタートだ！

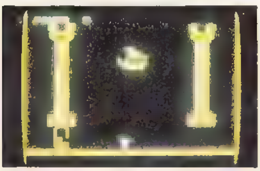
ビッグ・パスワードの出しかた

表バベルの塔

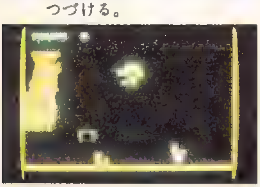
8面：右上を押しつづける。



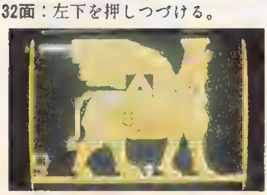
16面：右を押しつづける。



24面：ブロックを一つ持ち，右を押しつづける。



32面：左下を押しつづける。



40面：左上を押しつづける。



48面：左端に2ブロックの階段を組み，上にあがる。



56面：石を持ちあげ，下を押しつづける。



64面：右端と左端に1ブロックの階段を組み，上にあがる。



裏バベルの塔

8面：左から数えて4番目，1番目，4番目の順に像の下で上を押す。

16面：左を押しつづける。

24面：石を持ちあげたまま，上を10回押す。

32面：上を押しつづける。

40面：出口を石でふさぎ，上にあがる。

48面：左右の端に石を置き，あがる。

56面：十字ボタン，Ⓐ，Ⓑボタンのいずれかを押しつづける。

64面：インディーの残数を1人にし，Ⓑボタンを28回押す。



バベルの塔パスワード公開！

表

16	□ ♀ ♀ ♀
17	□ ♀ ┗ □
18	┗ ∩ ∩ □
19	□ ∩ ♀ ∩
20	□ □ ┗ □
21	□ □ ∩ ┗
22	┗ ∩ □ ∩
23	┗ ┗ ♀ □
24	□ □ ∩ ♀
25	♀ ♀ ┗ □
26	┗ ┗ ┗ ┗
27	♀ ∩ □ □
28	∩ □ ♀ ∩
29	∩ ♀ ♀ ∩
30	♀ ∩ ┗ ♀
31	┗ □ ♀ ♀
32	∩ ∩ □ ∩
33	∩ ♀ ┗ ♀
34	∩ □ ♀ ┗
35	♀ □ □ □
36	♀ ♀ □ □
37	┗ ∩ □ ♀
38	♀ ∩ ∩ ┗
39	♀ ∩ ┗ □
40	♀ □ ┗ ♀
41	♀ ♀ ┗ ┗
42	┗ □ ┗ ♀
43	┗ □ ┗ ∩
44	┗ ∩ ┗ ┗
45	□ ♀ ┗ ♀
46	∩ ∩ ∩ □
47	┗ ♀ ∩ ∩
48	∩ ♀ ♀ ┗
49	♀ □ □ ♀
50	□ ┗ □ ┗
51	♀ ♀ ♀ ♀
52	□ ┗ □ ♀
53	♀ □ □ ┗
54	∩ □ ♀ ∩
55	♀ □ ♀ ┗
56	♀ □ ∩ ┗
57	∩ □ □ ♀
58	♀ ∩ ♀ ┗
59	∩ □ ♀ ┗
60	∩ ┗ ♀ ┗
61	□ ♀ ∩ ∩
62	♀ ┗ ∩ ∩
63	┗ ∩ ♀ □
64	□ ∩ ┗ ♀

裏

16	∩ ┗ ┗ ♀
17	∩ ┗ ∩ □
18	♀ □ ┗ □
19	∩ □ ┗ ┗
20	∩ ∩ ∩ □
21	∩ ∩ □ ∩
22	♀ □ ∩ ┗
23	♀ ♀ ♀ □
24	∩ ∩ □ ♀
25	┗ ┗ ∩ □
26	♀ ♀ ♀ ∩
27	┗ ┗ □ □
28	□ ∩ ┗ ┗
29	□ ┗ ┗ ┗
30	┗ □ ♀ ♀
31	♀ ∩ ┗ ♀
32	□ □ ∩ ┗
33	□ ┗ ♀ ♀
34	□ ∩ ┗ ∩
35	♀ □ □ □
36	┗ ┗ ∩ ┗
37	♀ □ ∩ ♀
38	┗ □ □ ∩
39	┗ □ ∩ □
40	┗ ∩ ♀ ♀
41	┗ ┗ ♀ ∩
42	♀ ∩ ♀ ♀
43	♀ ∩ ♀ ┗
44	♀ □ ♀ ∩
45	□ ┗ ♀ ♀
46	□ □ ┗ □
47	♀ ┗ □ ┗
48	□ ┗ ┗ ∩
49	┗ ∩ ∩ ♀
50	∩ ♀ ∩ ∩
51	┗ ┗ ┗ ♀
52	∩ ♀ ∩ ♀
53	┗ ∩ ∩ ∩
54	□ ∩ ┗ ┗
55	┗ ∩ ┗ ∩
56	┗ ∩ □ ∩
57	□ ∩ ∩ ♀
58	┗ □ ┗ ∩
59	□ ∩ ┗ ∩
60	□ ♀ ┗ ∩
61	∩ ┗ □ ┗
62	┗ ♀ □ ┗
63	♀ □ ♀ □
64	∩ □ ♀ ♀

ワルキューレの冒険
時の鍵伝説

発売日：昭和61年８月１日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクターROM：256Kbit
価　格：3,900円





ワルキューレの冒険は，ロールプレイング・ゲームにアクション性を取り入れ，リアルタイムなアドベンチャー・ゲームが楽しめます。いくらいろいろな情報で謎解きがわかっていても，実際プレイすると，なかなかそこへたどりつけません。

このＲＰＧゲームの特徴は，何度もチャレンジして，ゲームの中の主人公が成長するのと同じように，君自身のアクション・ゲームの腕前も成長しなければなりません。不思議なアドベンチャー・ワールドの扉が今開かれます。

ここでは，冒険性を高める意味で，マップ上の情報を簡単に紹介し，地下迷宮については，道に迷わないためだけの道先案内人的にとどめました。しかし，これだけの情報で十分です。

そこに足をふみ入れたとき，はじめてそこの状況がわかり，感動があります。そこでは，君の判断力，行動がすべてを決します。

冒険は，愛と感動を生む！

ストーリー

はるか昔，ここマーベルランドの人々は，無限の命を持っていました。人々は，この地にあふれ，飢えと争いで憎しみの日々が続きました。人々の心に悪魔が宿りついたのです。

そんなありさまを見かねた神は，この地に大きな時計を築きました。そして，すべての者に生まれ，そして去る"時"を決めたのです。

神は，人々にその"時"を守ることを約束させると，大時計に"時の鍵"を差し込みました。そして，人々にとりついた魔物達を時の狭間に追いやり，二度と出てこれないようにしました。

人々は限りある命が出に，哀れみといたわりを知り，仲良く暮らしました。マーベルランドは平和な日々が続きました。

ところがある夜，死を恐れた男が，"時の鍵"を抜き取ってしまったのです。と突然，針がくるくると回り，時代が逆流しだしたのです。そして，時の狭間においやられた悪の化身ゾウナが甦えってしまったのです。

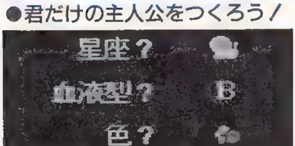
ゾウナは，"時の鍵"を手に入れ，時を思うがままに操りました。そして，マーベルランドのあちこちに，魔物達を放ったのです。魔物達は町や村を破壊し，人々の魂を奪ってゾウナに捧げました。

マーベルランドは，恐怖と絶望の闇に包まれました。人々の救いを求める声は天を舞いました。その声は，神の子"ワルキューレ"の胸に木霊しました。

見かねたワルキューレは，ついに人間の姿に身を転じ，下界に降りたったのです。神と人とが，一つになり，力を合せれば必ず悪の化身ゾウナを倒すことができると信じて……。そのために，あなたの知恵と勇気が必要です。ワルキューレとあなたの冒険が今，はじまったのです。

ゲームの進めかた

●君だけの主人公をつくろう／



▲まず，自分のキャラクター作りからはじめよう

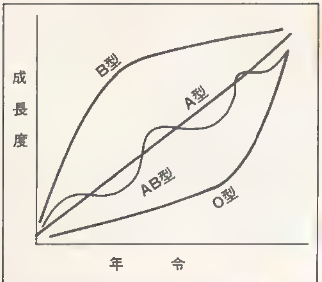
このゲームは，まず主人公のセッティングからはじまります。星座，血液型，好きな色を入力しよう。星座によって素質が決まるんだ。魔法の覚えがいいとか，力が強いかとかね。血液型は成長度だよ。

《第1表》星座別初期値

星　座(月/日～月/日)	体力	知力	魔法
おひつじ座(3/21～4/20) し　し　座(7/24～8/23) い　て　座(11/23～12/22)	64	32	
おうし座(4/21～5/21) おとめ座(8/24～9/23) や　ぎ　座(12/23～1/20)	48	48	薬の術
ふたご座(5/22～6/21) てんびん座(9/24～10/23) みずがめ座(1/21～2/19)	32	64	薬の術 火の玉
か　に　座(6/22～7/23) さそり座(10/24～11/22) う　お　座(2/20～3/20)	33	63	薬の術 火の玉

《第2図》血液型とレベルの関係

血液型＼レベル	L-01	L-02	L-03	L-04	L-05	L-06	～
A	0	500	1,500	3,500	7,500	16,000	～
B	0	200	500	900	1,500	5,100	～
O	0	900	3,500	11,000	32,000	44,000	～
AB	0	200	900	2,300	3,500	7,500	～



《第1図》血液型による成長度

登場キャラクター

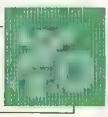
このゲームには，たくさんの敵がでてきます。同じ敵でも色によって強さがちがい，青・赤・黒の順に強くなっています。強い敵ほど倒したときの経験値が大きくなります。

★主人公ワルキューレ



◀普通のワルキューレ

完全装備
ヘルメット・
マント着用状態



★敵キャラクター

タッタ
バカカの野蛮人
10，40，60Pts



コアクマン
攻撃力は弱いが毒ヤリを持っている
20，60，120Pts



ソーチキス
赤と黒は火の玉を撃ってくる。一度ダメージを与えると撃ってこない　80，320，720Pts



デーモン
火の玉を撃ってくる。攻撃力はすごい
160，300，480Pts



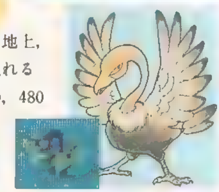
シーザス
門番。大事な物を守っている。移動しない　80，240，480Pts



フライドリル
地上，海上といたるところに出現　10，40，90Pts



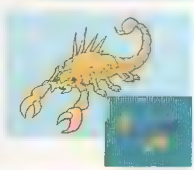
トリガー
富の国の地上，海上に現れる
160，300，480Pts



ダダッタ
地下迷宮に出現。火の玉攻撃には注意
160，300，480Pts



ドクサス
サソリのような怪物。毒に注意。火の玉攻撃もあり？，



カオックス
牙に猛毒がある
720Pts



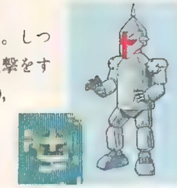
クールナ
長いくちばしで毒をさす。地上，海に出現　240，450，720Pts



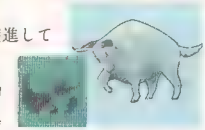
エンマコンダ
宝箱を守っているヘビ　黒：2,240，白：2,550Pts



ロボティアン
悪のロボット。しつこく火の玉攻撃をする　360，960，1,800，（白）2,550Pts



タロス
近づくと突進して攻撃してくる牛の怪物
1,280，2,400，？Pts



ズール
ワルキューレの持ち物を盗む，ズールいやつ。1種類だけ　10Pts



ブラックサンドラ
主に砂漠に出現。元は，良いサンドラだったが，悪霊にとりつかれている。背中から"ＳＯＳ"を発信している。色は黒だけだが，経験値が，80，240，480，960ptsと4種類ある



ツンドラ
スコップを持っている変なヤツ



ツインギラス
シーザスと同じ役目の怪物



ホノーリアン
火の怪物。地下に出現



ゾウナ



時の鍵でマーベルランドを支配している魔物界の王。悪の根源。分身の術を使う　2,550Pts

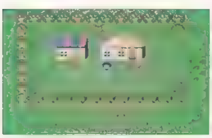
謎の良いサンドラ



ワルキューレを味方する。ピラミッドの扉を開けてくれる。サンドラの店の主人。

宿と店をうまく使え!

体力，知力が少なくなったら，宿で休んで回復しよう。そして宿の伝言板には，コンティニューのパスワードが表示されるぞ，かならず紙にメモしておこう。店では，いろいろな品物が手に入ります。売るときは買い値の半額で引き取ってくれます。ただし，八つまでしか持てません。



◀宿をうまく使うことが、このゲームのポイントだ。



▶店ではいろいろなアイテムが手に入る。売るときは買い値の半分で引き取ってくれる。



◀宿屋に入ったときは寝るだけでなく、キーワードをひかえることも忘れずに!

商品カタログ

ランプ：地下の暗闇を一定時間明るくする。４回使用可。32＄

回復剤(Ａ)：体力を一定量回復，１回のみ。64＄

パワーランプ：ランプの永久使用型。800＄

回復剤(Ｂ)：Ａ型の4倍タイプ：320＄

赤い解毒剤：毒をとりのぞく。１日のみ使用可。48＄

青い解毒剤：赤の４倍タイプ。240＄

シルバーキー：宝箱，扉を１回のみ開けることができる。160＄

ゴールドキー：シルバーキーの永久タイプ。1600＄

おの：木を切る。レベルがあがると岩も切れる。使いすぎるとダメになる。64＄

パワーおの：おのの永久使用タイプ。1200＄

ショートソード：16＄。強さ＝体力÷16＋８。

ロングソード：160＄。強さ＝体力÷８＋16。

パワーショートソード：800＄。強さ＝体力÷16＋32。

パワーロングソード：1600＄。強さ＝体力÷４＋16。

テント：知力を回復できる。１回のみ。800＄

パワーテント：テントの４回使用可タイプ。4000＄

マント：砂漠や，氷原での体力の減少を止める。あまり，攻撃をうけるとやぶれる。240＄

ヘルメット：敵からのダメージを半分にする。しかし，あまりやられると壊れる。320＄

知力があがると魔法が使える

強い敵には魔法も効果的だ，うまく使って危険を脱出。

魔法名：効果：知力リミット：消費量

薬の術：体力回復：40：20

火の玉：火の玉攻撃：60：５

透視術：見えない宝が見える：80：10

ガラスの術：透明になって敵の目をくらます：120：15

星笛：敵の動きを止める：160：32

解毒の術：解毒剤と同じ効果：200：20

いなずまの術：画面内の敵すべてにダメージを与える：240：50

島には大事な宝が隠されているぞ

店では手に入らないアイテムが島のどこかにあります。必ず必要なものがありますよ。

スーパーソード：体力÷２の威力で，最強の一撃必殺の剣。

スーパーヘルメット：ダメージを半分にする永久ヘルメット。

スーパーマント：スーパーマンが使っている空飛ぶマントではなく，暑さ寒さから身を守る永久使用可のマント。

キララ：体力・知力を回復する薬，海の上にある。

サンドラの魂：ピラミッドを開けてくれる。

マッコウ：イルカにのった少年ではなく，くじらにのった少女。海を渡るのに使う。最初岩場の中にとじこめられているので助ける(薬の術を使う)。

船：海を渡るのに使う。

ティアラ：フルータジアの城壁の門番ライオンに使うと門を開けてくれる。

得する㊙情報

○地下のペガサスの絵の秘密

この絵の近くにワープゾーンがあります。絵の右下でⒶボタンを押すとワープします。

○フルータジアの中の島(左右に橋がある)

この中にも隠れワープゾーンがあります。このワープ以外では，島からの脱出は不可。

○フルータジアへの渡りかた

フルータジアの一部が見える北の森(黒いシーザスがいるので倒す)の右側の木を切り，草の色がちがうところに立って１日(昼，夜，朝と場面が変化する)待つと，朝がきたときに虹の橋がかかり，渡れるようになります。ただし，このとき，船を持っていることが条件だ。そして渡ると船は消えてしまうので，くじらも持っていないとゾウナの島には渡れないぞ。

○ゾウナとの対決に必要なアイテム

これがないとゾウナは倒せないしマーベルランドに平和はおとずれないのです。そのアイテムは，サンドラの魂，スーパーソード，スーパーヘルメット，スーパーマントの四つです。

○見えない壁の迷路の壁はおので壊せる

君もこの情報をもとにしてワルキューレの冒険にチャレンジ!!

㊙!! 最強のパスワード＋α

Q５M７J４UVP４TTT４４DP８
NAMCOTNWB０３９００NO１７

スカイキッド

発売日：昭和61年８月22日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクタROM：256Kbit
価格：3,900円



ストーリー

私たちの想像もつかない場所に「バードランド」という国があります。その名前からもわかるように，住んでいるのは鳥の人たちでした。

自由と平和を愛する彼らは，これからもこのような時代が続くと思っていましたし，またそう願っていました。ところが「メカズキン」と呼ばれる軍団の魔の手が，ついにバードランドまで伸びてきたのです。自由を奪(うば)われ，平和を破壊された彼らの最後の望みは２人の戦士に託されました。

バロンとマックス。そう，この２人こそバードランド最強のコンビとウワサされる「スカイキッド」なのです。

楽しいボーナス・キャラクター

●太陽（1,000点）

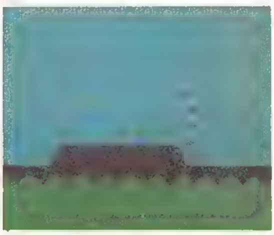
ミッション２と６で出現します。この上で宙返りすると太陽が月になり，夜が来て暗くなります。



▲太陽のところで宙返りすると月がでて夜になる

●女の子（1,000点）

ミッション３，５，９，12,15,20,25で出現します。この女の子の上で宙返りするとハートがでるので，できるだけ多く取りましょう。ハートは１個1,000点です。



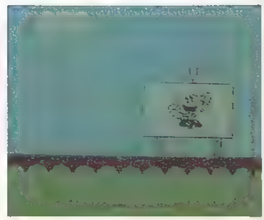
▲女の子の上で宙返り。でてくるハートをたくさん取ろう



▲女の子のハートを集めた分だけの得点とごほうびのキスが待ってるよ

●かんばん（1,000点）

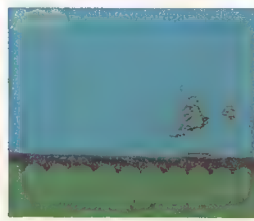
ミッション４，６，７，11,19,20,21で出現します。かんばんの上で宙返りすると勲章か爆弾がでます。勲章は取ると1,000点になりますが，爆弾を取ると爆発してミスになるので注意してください。



▲かんばんの上で宙返りすると，勲章か爆弾が出現

●自由の女神（1,000点）

ミッション５，26に出現します。自由の女神の足元で宙返りすると，なんと着ている物がパッとめくれてしまうのです。



▲自由の女神の服のすそがめくれて「ＯＨ／モーレツ」

●メカズキン（1,000点）

地上に建てられた不気味なビル。この上をかすめるように宙返りするとメカズキンが出現します。

●雪だるま（1,000点）

ミッション10，23で出現します。雪だるまの首のあたりで宙返りするとバネ仕掛(じかけ)けの顔が伸びて1,000点のボーナスです。

●**スフィンクス(1,000点)**

ミッション14だけに出現します。首のあたりで宙返りすると顔がこちらを向いてきます。

●**宮殿(1,000点)**

宮殿の屋根のところで宙返りするといきなり屋根を持ちあげて魔人の顔がでてきます。これはミッション17にしか出現しません。

ワンポイント・アドバイス

MISSION 1

地上物は司令部以外弾を撃ってこないので，安全に進みたいのなら地上スレスレを飛んで主に地上物をやっつけるようにしましょう。

MISSION 2

対空砲が出現するため，弾が爆発する瞬間に宙返りをしてかわしてください。

MISSION 3

スタートしてスグに青い服を着た少女がでてきます。ハートは，なるべく多く取るようにしましょう。

MISSION 4

司令部の直前に高い崖(がけ)があります。敵の弾に当たったりすると弾爆を落としてしまうため，司令部を破壊する前は地形や敵の攻撃に注意して進みましょう。

MISSION 5

高い崖やビルがたくさんでてきます。危険な場所は素早く通りすぎるのがベストです。

MISSION 6

崖の上には戦車，谷間には対空砲が配置されていますが，落ちついて対処すればだいじょうぶでしょう。最後のほうで出現する太陽で1,000点のボーナスを取るのをお忘れなく。

MISSION 7

爆弾を取ったあとに現れる大きな氷の塊が司令部です。真上に行かないと正体を見せないため，場所を覚えていないとミスしてしまうこともあります。

MISSION 8

この面はシューティング・トレーニングといって，ボーナス・ステージのようなものです。標的をたくさん撃って点数を稼ぎましょう。

MISSION 9

黄色い飛行機が登場しはじめます。こいつは対空砲の飛行機版のようなもので近づくと自爆するというとんでもない敵です。スピードも速いため出現場所を覚えてないとハマります。

MISSION 10

司令部が三つもでてくるリッチな面ですが，爆弾は三つではなく二つしか出現しません。

MISSION 11

ついに大型要塞が登場します。ところが，いくら撃ってもやっつけることができません。なぜならこいつをやっつけるには爆弾がないとダメだからです。

MISSION 12

舞台はピラミッドが立ち並ぶ砂漠へと移ります。ここにもメカズキンの魔の手が伸びており，ピラミッドを壊わして上に戦車を配置しています。後半にでてくる長い崖は要注意です。

MISSION 13

大型要塞出現！一つ目の爆弾を使ってやっつけてもいいのですが，上達してきたら，これをワザと見逃してつぎにでてくる司令部をやっつけるようにすると点数がアップします。

MISSION 14

長い崖が3か所，ピラミッドが6か所もあります。確実に敵をやっつけていかないとクリアは苦しいでしょう。

MISSION 15

比較的短い面ですが，カミナリが7か所も出現します。カミナリはやっつけることができないので，よけて進むことになりますが，なるべくカミナリの上を通過するようにしましょう。

MISSION 16

2回目のシューティング・トレーニングです。高い崖が，2か所あるので注意しながら標的を撃っていきましょう。深追いはダメです。

MISSION 17

夜からスタートする面ははじめてです。途中ででてくる月の上で宙返りすると昼にすることもできます。

注意する場所は司令部の前にある崖です。パターンを覚えて爆弾をキープしましょう。

MISSION 18

ビルや崖がやたらにでてきて自由に動けないところがかなりあります。崖や鉄橋の上にいる敵は要注意です。やっつけるのもいいですが，逃げることも重要だということをお忘れなく。

MISSION 19

エリアの真ん中あたりで，司令部のような氷山がでてきますが，これはダミーです。本当の司令部は大きな氷山を越えたあとです。まちがえないようにしてください。

MISSION 20

火山弾をドカドカ吐(は)いてくる火山の登場です。次々と噴火するため1回当たってしまったら，もう復活は望めないでしょう。とにかく素早く通りすぎるしかありません。

MISSION 21

全26ミッション中一番長い面がこれです。しかも，ただ単に長いだけではなく，火山が4か所もあるかなりむずかしいミッションです。

MISSION 22

飛行石の力かどうかは知りませんがピラミッドが空中に浮いていることは確かです。爆弾はピラミッドの下ですし，崖の上は戦車だらけという陰険(いんけん)極まりないとしか言えません。

MISSION 23

大型要塞が出現しますので，確実にやっつけてください。

MISSION 24

シューティング・トレーニングの面です。標的は20個ですが，その位置が計算されていてパーフェクトを取るのは至難(しなん)のワザです。

MISSION 25

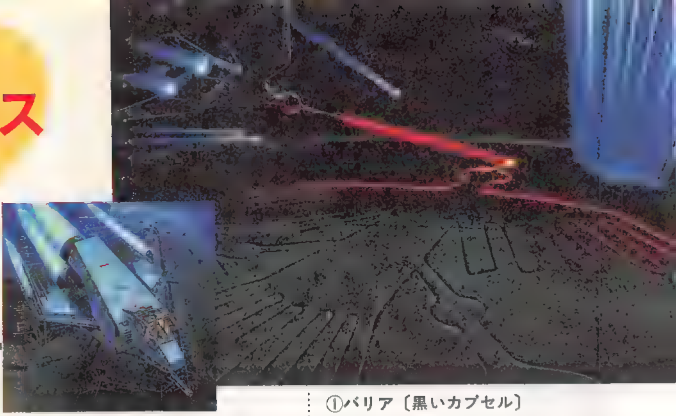
カミナリが4か所，火山が3か所という超ハードな面です。点数を稼ぐよりも安全にクリアするよう心がけたほうがいいでしょう。

MISSION 26

大型要塞が2回出現します。この面はこれを二つともやっつけないとクリアすることができないのです。大型要塞の弱点は中心部です。ガンバレッ！

スーパーゼビウス
ガンプの謎

発売日：昭和61年9月19日
メモリー容量：
プログラムROM：1Mbit
キャラクタROM：256Kbit
価格：4,900円



スーパーゼビウスは，1982年に開発した「ゼビウス」を素材に，ゲームエリアの拡大，アンドアジェネシス内部等のゼビウス・マップ以外の場面，80種以上の登場キャラクターなど，パワーアップして新登場。前作のテクニックがそのまま使え，新たなる戦いがはじまります。

ストーリー

「多元宇宙で同時に進行している人類とゼビウス軍との戦いの物語の一片として」

地球の先住民族によって生まれた人工知能コンピュータ「ガンプ」にとって，現地球生命体「ホモ・サピエンス」は侵略者でしかない。「ガンプ」による「ホモ・サピエンス」の奴隷支配，および植民惑星化計画がきっかけとなりはじまったゼビウス軍の侵攻と人類との戦争は激しさを増し，泥沼化の様相を呈していた。機械文明の恩恵による労働からの解放と長期にわたる平和に慣らされた人類にとって戦いの長期化は過酷だった。

「ガンプ」は地球人類にその存在も，形状も，つまりそれが何を意見するものなのかさえも知られてはいなかった。何度もスパイが降伏と偽って送り込まれたが，帰って来る者は誰一人としていなかった。そして戦場の敵の残骸にかつての同胞の姿を発見するにおよんで，「ガンプ」とは降伏した者がその精神を改造されるため運ばれる場所ではないのか，と認識されていた。

精神を改造された者は逆にゼビウス軍の兵士となって戦場に送り込まれていたのだ。結局この戦いは人類同志が敵と味方とにわかれて戦っているようなものだった。たとえ死しても人類の誇りを守ろうと主張する者と，ゼビウス軍に降伏し支配されたとしてもまだ生き続ける事ができれば，再び平和な生活を得られると主張する者とで激しい議論が戦わされた。しかし，長く激しい戦争は「ガンプ」の思いどおり，地球上のすべての生命体を虚無的に包みはじめ，降伏が最良という考えがかなり支配的になっていた。そんな状況時に……。

ゼビウス軍に唯一対抗できる最新鋭戦闘機「ソルバルウ」が主戦場付近の上空に敵と戦いながら飛行していた。敵の追撃をかわそうとある雲の中に突っ込んだとたん，閃光と衝撃が「ソルバルウ」を襲った。

パワーアップしてソルバルウが帰ってきた

ソルバウは，ゼビウス軍に唯一対抗できる最新鋭戦闘機です。前作のソルルバルウに四つのオプションが装備でき，より強力になっての登場です。

オプションは，味方のファントム，ダレイによって装備することができます。

標準装備

対空中物用ザッパー：2基
対地上物用ブラスター：1基
全長：9.8メートル
重量：18.5トン
乗員：1名
動力型式：核反応炉によるザグレーヴシステム
最高速度：マッハ3.4

ファントム救出後，パワーアップ・カプセルによる三つの機能アップ

①バリア〔黒いカプセル〕
相手の攻撃を1回のみ防げる。カプセル1個に対して1回，最高255個補充できる。

②ワイドブラスター〔黄色のカプセル〕
ブラスターの爆撃範囲が拡がり，より地上物を攻撃しやすくなる。

③バック・ザッパー〔青色のカプセル〕
前後両方向にザッパーが発射できる。自軍輸送機ダレイと合体すると，スーパー・ザッパーを装備，スーパー・ザッパーは，バキュラ材を破壊できる超強力のザッパーです。

謎を解明しなければ次へは進めない

各エリアにおいて，クリアするための条件が必要です。その条件が満たされないと次のエリアには進めず，同じエリアをぐるぐるループします。4周目に入ると強敵が出現し，5周目には，墜落してしまいます。

しかし，このループをうまく利用すると，バリアを多く補充したり，隠れキャラが出現することもあります。エリアによっては，ザッパーのみ，ブラスターのみで戦う場面もあります。

各エリアのクリア条件

エリア1(ゼビマップ1)

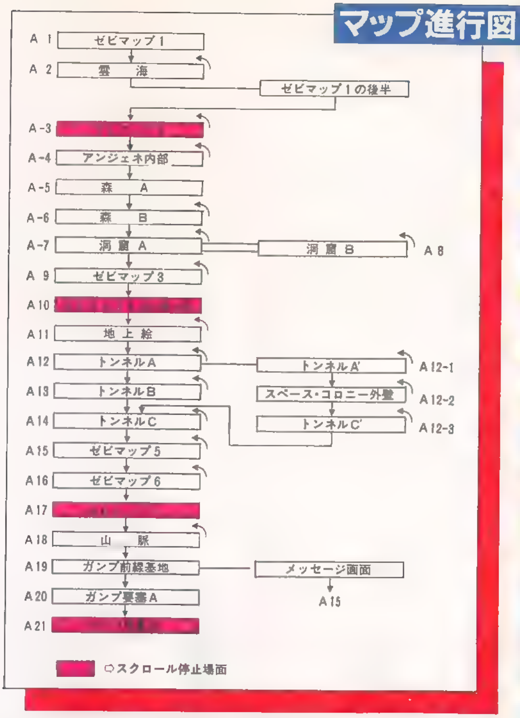
途中にある四つの雲のうち，どこかに入るとエリア2へワープ！　どの雲かはランダム設定。

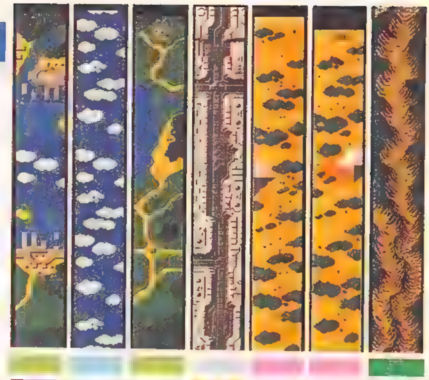
エリア2(雲海)

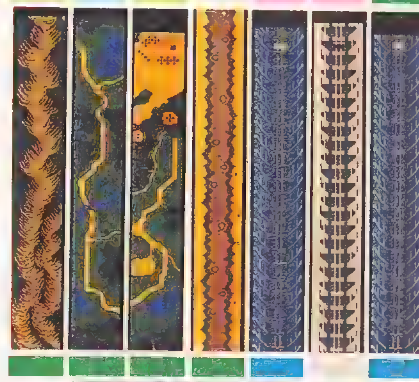
途中，敵の護送機に連れられたファントムが出現します。両側の護送機を撃ってファントムと合体。

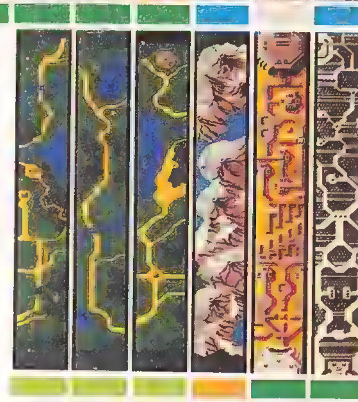
エリア3(ゼビアップ2)

アンドアジェネシスのコアにブラスターを撃ち込むと，アンドアジェネシ









スの内部へ自動的に入って行きます。

エリア4(アンドアジェネシス)――

画面中央および左右にあるコアを全部破壊すると出口が開きます。

エリア5,6(森林地帯)――――

グロブダー（戦車）以外の地上物（ピラミッドを除く）を全滅させると入口が開く。

エリア7,8(洞窟)――――――

途中の壁を破壊し，となりの洞窟へ行きます。そして地面の岩を破壊するとアイテムが出現するものがあります。それを取って，右側の洞窟へ戻り，出口へ行くと扉が開きます。

エリア9(ゼビマップ3)―――

エリアの後半にシオナイトが現われます。その間に入ってドッキングすると次のエリアへ導いてくれます。

エリア10(ゼビマップ4)―――

エリア最後（スクロール停止）の地上物をすべて破壊すると，地上絵の中へソルバルウが降下します。

エリア11(地上絵上空)――――

エリア最後の扉にブラスター5発を撃ち込むと扉が開くのでその上へ行くと次のエリアへ進めます。

エリア12(トンネルA)→エリア13

地上のグレーの小さな目印にブラスターを撃ち込むとピラミッドが出現します。６か所すべて破壊すると出口が現れ，出口をでるとエリア13（トンネルＢ）へ進めます。

エリア13→エリア14(トンネルC)

出口が出てきたら出るだけです。

エリア12→エリア12-1(トンネルA')

エリア12でピラミッド破壊後現れるムー文字(KGV)をすべて破壊し，出口の上を通らず進むと，エリア12-1へ進めます。

エリア12-1→エリア12-2(スペースコロニー外壁)

出口が現れ，その上に行くと次へ進めます。ここでスーパー・ザッパー装着のためにダレイ出現!!

エリア12-2→エリア12-3(トンネルC')

出口の上を通るだけ。

エリア14(トンネルC)―――――

３種のムー文字ピラミッドを破壊すると出口が出現（すべてを破壊する必要はなく，３種類を一つずつでもよい)。別のピラミッドを破壊してしまうと，その時点から３種類を破壊しなくてはならない。

エリア15(ゼビマップ5)―――

エリア９と同じように，シオナイトの間に入り，誘導してもらう。

エリア16(ゼビマップ6)―――

エリア15で誘導したシオナイトがこのエリアの中盤あたりで爆発します。このとき，エネルギー粒子が飛びだし，このエネルギー粒子をジェミニ誘導(その粒子をソルバルウの回りをまわらせ

ること）して進み，このエリアの最後でひとつでも粒子を誘導していれば，エリア17へ進めます。この時残っていた粒子はバリアになります。

エリア17(ゼビマップ7)

ガウルダークジェネシスを破壊します。ガウルダークジェネシスは，アンドアジェネシスより手強く，対空誘導光子弾ランチャーを8基搭載し，中心核（コア）ガード・システムにより，防御力も高いのでうまくコアのシャッターが開いているときに攻撃してください。

エリア18(山脈地帯)

すべての火口を破壊し，1周したのち，最初の火口の上へ行くと，ソルバルウが火口に入っていきます。

エリア19(ガンプ前線基地)

途中に後方から出現する機の偵察機（ニメ）を逃がさないように撃ち落として進み，ガンプ基地の入口へ入ります。ニメを撃ちもらして，入口へ行くとメッセージ画面になり，エリア15へもどされてしまいます(ZAP)。

エリア20,エリア21(ガンプ要塞)

最後に出現するブラグリーズの四つのコアにブラスターを撃ち込みます。ブラグリーズは四つに分裂して攻撃してまた合体します。合体した時が攻撃のチャンスです。

すべてのコアを破壊すると，感動のエンディングです。そしてメッセージ画面の中でnamcotの文字がでたとき，スタート・ボタンを押すと，裏ゼビウスのスタートです。裏ゼビウスでは，ソルバルウがパワーアップしません。また，地上物もループすると復元し，より強い敵が攻撃してきます。

㊙情報

・一発クリア・ボーナス

クリア条件のあるエリアで，ループせずに1回でクリアすると，ボーナス得点が与えられます(5,000点～10万点)。

・エリア・セレクト

ゲーム・スタート直後にポーズ状態にし，✚字ボタンの上下左右ⒶⒷの順に押すとパスワード入力モードになります。

パスワードを入力すると，それに該当するエリアからスタートできます。各エリア（全エリアではない）のパスワードは，各エリアスタート直後にポーズ状態にすると，表示されます。

エリア4→6974
エリア7→1797
エリア9→5328
エリア11→3580
エリア12→6541
エリア15→3024

・スーパー・ザッパー

エリア12-2のスペース・コロニー外壁に行くと，自軍輸送機「ダレイ」が出現し，それとドッキングすると，スーパー・ザッパーを装着します。

・隠れキャラ

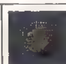
スペシャル・フラッグ，ソルなど，おなじみの隠れキャラの他にも次のようなキャラクターが隠れています。

- **ピン**：効果はスペシャル・フラッグと同じエリア1の最初の小島に出現。エリア1のすべての地上物を破壊してループすることが出現条件。
- **ジアラ**：アンドアジェネシス内部出口上に出現（すべてのタルケンを破壊後）。
- **グド**：この上に行くと夜ゼビウスに突入。パワーアップしフル装備になる。出現条件はすべての地上物破壊後エリアをループする。
- **バーケ・ゾッパー(墓)**：地上絵（エリア10）で出口の扉をあけて，ループすると出現する。

夜ゼビウス以外の隠れキャラは，ザッパーの攻撃により（隠れているところでは照準が光る）出現し，もう1発撃ち込むと破壊できる。高得点，1UPのチャンスです。

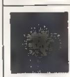
主な敵キャラクター


■ラグルーン　飛行しながら二つに分離するキャラ。片側100pts. もう一方は400pts.


■シドログラム　エリア1,2のじゃまな存在。雲のまわりに置かれている空中機雷。

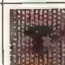

■イブレ　トーロイド風の接近後，まっすぐさがる。手ごわくはない。


■エネトーロイド　オリジタルのトーロイドの動きにタテ方向回転が加わった。

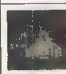

■ゼキロイド　これも強くはないが，フラフラと動きまわるので注意。


■イリアン　ファントムを護送している。二つやっつける必要がある。

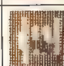

■オリーヌ　ソルバルウに近付くと3機に分離する。ウッカリ接近するな。


■イラ　森にあらわれるハエのようなうるさい敵。早目に撃破しよう。


■ヴィレネス　ザッパーを何回か当てれば撃破可。バックザッパーが有効。


■シオナイト　写真のようにソルバルウをはさんで次エリアへ運んでくれる。


■エゼ　地上の基地から急上昇してくる敵。基地が見えたら要注意。


■バルラ　バキュラ状の物をだしながら進んでくる。少々手ごわいゾ。


■ミバ　バーケゾシーの魂。これをやっつけないとゾシーは消えない。


■バーケゾシー　チラチラ動くゾシーの霊魂。ミバをたたけば消滅する。


■ジャン　そう強くはないが，ジグザグの動きでせまる小型の敵。

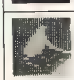

■サイ　分離する小型のキャラ。片方50pts.なのでよけたほうが得？


■ルツ　ボワーン，ボワーンとBGMに合わせて登場するザコキャラ。


■ミク　ミクリーブルから発射される三角型の小さなザコキャラ。


■ミクリーブル　ミクをゾロゾロとだしてくる母艦。攻撃はむずかしくない。


■ラカー　ツノ状のものをガシガシと動かしながら飛来する敵。


■ウェッブ　？という人もいるかな？ゾシーの先頭を飛んでくる敵。

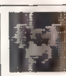

■ゾシー　バーケゾシーじゃない本物のゾシーだって登場するんだゾ！

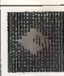

■ジェルミゾシー　破壊すると弾を発射する死にぎわの悪いキャラクター。


■カピ　おなじみのキャラクター。おもわず「なつかしい」の一言。


■バキュスパリオ　バラバラと大量に出現するバキュラの小片。


■デバズ　山の噴火口から放射状に飛びだしてくる火山弾風のキャラ。


■ニメ　後のほうのエリアで画面下側から登場する正体不明のキャラ。


■ボルセスパリオ　同じエリアを4周するとあらわれる，おっかないやつ。

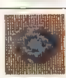

■ギルザカート　ガルザカートよりデッカイ。ザカートの親玉だ。

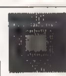

■ダレイ　あんたいったいダレイ？見たことある人はダレイ？


■エテリアス　地上物。何の攻撃もしてこないのがブキミといえばブキミ。

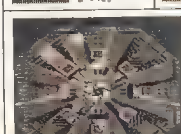

■レフハーロ　ポコポコと散発的に弾をだしてくる地上の敵基地。


■エネバーラ　バーラにエネルギーが加わり赤く光るようになった。


■エネグラム　ドモグラムの改良型。800pts.と点かせぎになるキャラだ。


■ゾシバーラ　分裂弾を発射する地上基地。早目にしまつしたほうがいい。


■ソス　ソルのように地下から出現。しかも弾をだしてくる。


■ガウルダークジェネシス　アンドアジェネシスの改良版。中央コア部分はシャッターがあり，たえず開閉しているため，攻略はけっこう手間取ってしまう。
ワイドブラスターを使って効果的に攻撃を加えよう。


■ドルデ　アンドアジェネシス内部にある小型コア。ガルドルデもある。

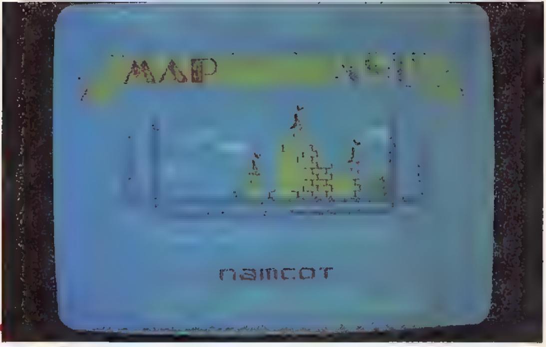
■ダヌーク　森のエリアに出現するキャラクター。面クリアのカナメ。


■ピトキャッド　アンドア内部で弾を発射しソルバルウをなやます砲台。


■バイラー　地表をピョコピョコとトリッキーに動き時おり弾を発射する。

マッピーランド

発売日：昭和61年11月27日
メモリ容量：
プログラムROM：1MROM
キャラクタROM：256K bit
価　格：3,900円



人気者「マッピー」が帰ってきました。その名も「マッピーランド」。四つの異なるストーリーが，それぞれ八つのファンタジックな世界でくり広げられます。不思議な仕かけや秘密がいっぱい。謎を解きながらの追いかけっこ，またしてもニャームコ登場のキャット・チェイス・ゲームです。

ものがたり

「マッピーとマピコの愛の物語」

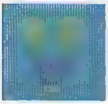
いつもはお巡りさんとして忙しく働くマッピーですが，今日はお休み。じつは，ガール・フレンドのマピコさんの誕生日だったのです。マッピーはマピコさんに喜んでもらおうと，この日のためにすてきなプレゼントをどっさり用意しています。

ところが，またもやイタズラ者のニャームコと子供のミューキーズ。なんとせっかく買ったプレゼントを，マッピーランドの八つの町の中へ隠してしまったから，さあ大変！

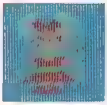
急いでプレゼントを取りもどさないと，マピコさんのバースデイ・パーティーに間に合いません。マッピーの大冒険のはじまり，はじまり!!（ストーリー1）

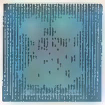
マッピーランドは四つのストーリーからできていて，それぞれのストーリーによって，集めるターゲットがちがいます。ストーリー1ではマピコさんの誕生日のチーズ，2では結婚式の指輪，3ではクリスマスのためのX'マスツリー，4ではジュニアの誕生日の野球ボールがターゲットです。

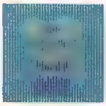
登場キャラクター



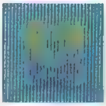
マッピー
おなじみマッピー，ポリス。







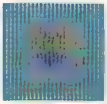
マピコ
マッピーのお嫁さんになる，すてきなお嬢さん。



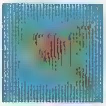
ジュニア
マッピーとマピコさんの愛の結晶。



ニャームコ
悪さばっかりする親ネコ。今回は，9変化で登場。



ミューキーズ
ニャームコの子供。いったい何匹いるのやら？



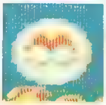
オウム
ジャングルにすむ鳥。



キューティー
ゴースト・タウンにでてくるゆうれい。ナムコのキャラクターとしては，キューティーQというゲームに登場しているぞ。知っているかな？



ピラニア
沼からおそいかかる，どのゲームでも悪い役のヤツ。



ご先祖様
無敵の敵キャラ。ようするにタイマー・キャラという。

このアイテムがピンチを救う!!

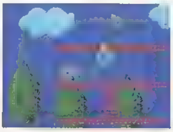
今度のマッピーは，パワードアはありません。そのかわりに，いろいろな反撃用アイテムが各エリアにそれぞれ異なったものが1種類ずつあります。そして，敵にはさみうちにあったりしたときには，「足止めアイテム」などの武器も登場。その使いかたをマスターすることがこのゲームのポイント。

いくらたくさんの武器があってもうまく使わないとダメですよ。

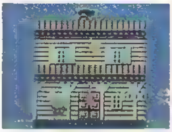
それからもうひとつ，いざとなったらジャンプでかわせるハイ・テクニックもあるよ。

☆反撃用アイテム

各ワールドごとに異なるアイテムなので効果，使いかたをうまく考え，そしてまとめてやっつければ高得点!!



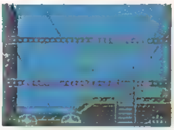
滑車
飛びつくと左はしまで動き途中にいる敵をキック！



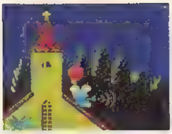
パンチングボール
ジャンプしてパンチすると近くの敵をノックアウト!!



花火爆弾
フロアに落とした爆弾に敵がふれると爆発して，夜空に「たまや～」と花火があがります。



鉄棒
マッピーのウルトラCの大車輪で，敵をはねとばす回転キック。



懐中電灯
敵にむかって光を当てると敵は消えてしまう。

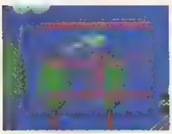


どつきん棒
上のフロアにいる敵がきたら下からこの棒をつきあげると，敵はダウン。

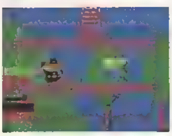


ボーリング
落とすと，右のほうに転がって，途中の敵がはねとんでしまう。

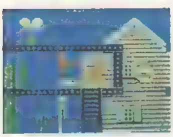
☆足止め用アイテム



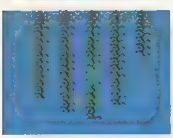
ネコジャラシ
ミューキーズがそのまわりで踊りだします。



小判
ネコに小判，ニャームコがそのまわりで踊りだします。



マタタビ
ミューキーズが気絶してしまいます。



さかな
ネコたちは，さかなのはねたほうに追いかけます。

足止めアイテムは，効果のある敵がきまっているので，使うときは要注意！

☆隠し武器



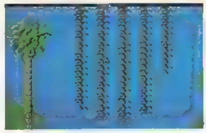
◀汽車の汽笛の前でジャンプ！煙で敵をやっつけてくれる

汽笛
汽車の汽笛の前に立ち，ジャンプ！汽車の煙突から煙がでて，敵をやっつける。煙は左から右へ移動。



◀大砲の前でジャンプ！弾が飛びだし、やっつける

大砲
大砲の前でジャンプ！大砲から弾がとびだして敵をやっつける。



◀どれかのツルの上まで登ればフルーツ爆弾投下！

フルーツ爆弾
ジャングルのツルのどれかの最上部に登るとフルーツが真下に落下。敵（ニャームコ，オウム，ピラニヤ）に当たれば高得点。



◀太陽が昇ると画面上の敵が消えてくれる

太陽
空中のある地点を通ると，太陽が昇り，画面上の敵（キューティー等）が消滅してしまいます。ゆうれいは光に弱いのだよ。



◀イタリアン・トマトのマークをだすと敵は踊りだす。これで安全

イタトマ・マーク
レストランの2段目のフロアの真中でジャンプ！イタリアントマト・マークが出現。出現中は敵が踊りだして触れても安全。

マッピーランド・カラフルワールド紹介

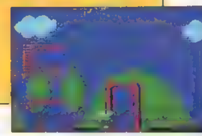
一つのエリアに対して二つの世界(基本的に屋外と屋内）があり，ストーリーによって進行が変わります。

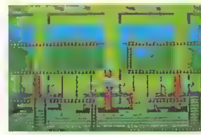
○レイルロード・タウン





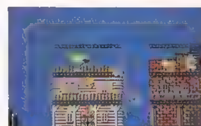




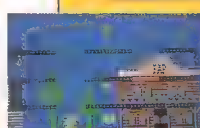


裏：汽車の車内
反撃用武器：滑車
隠し武器：汽笛

○ウエスタン・ワールド





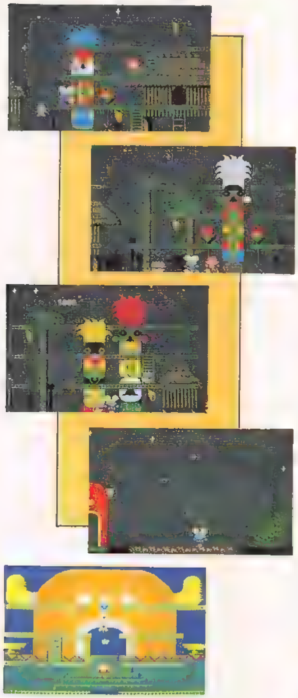






裏：酒場
反撃用武器：パンチング・ボール
隠し武器：大砲

○トロピカル・ワールド

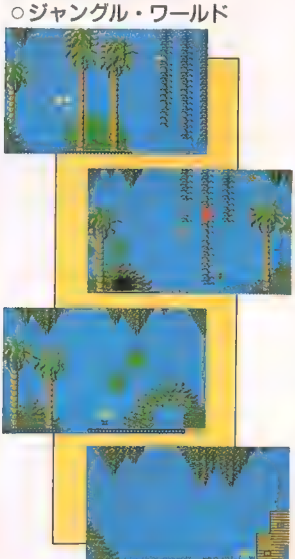


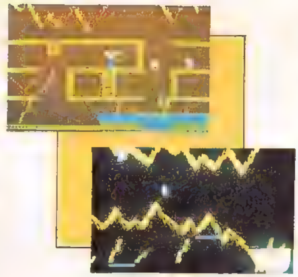
裏：祭壇

反撃用武器：花火爆弾

隠し武器：なし

○ジャングル・ワールド



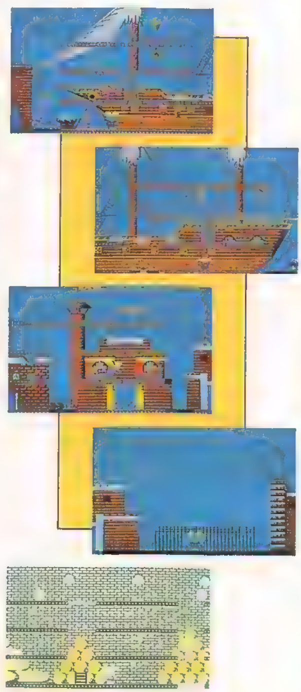


裏：洞窟

反撃用武器：なし

隠し武器：フルーツ爆弾

○パイレーツ・ワールド



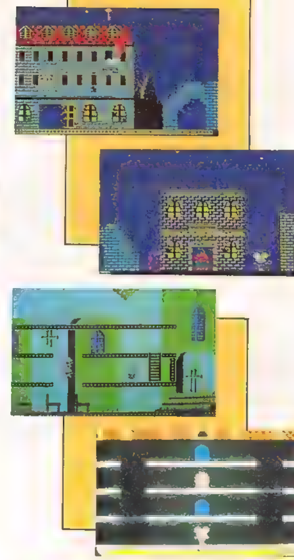
裏：倉庫

反撃用武器：鉄棒（大車輪キック）

隠し武器：なし

○ゴースト・タウン



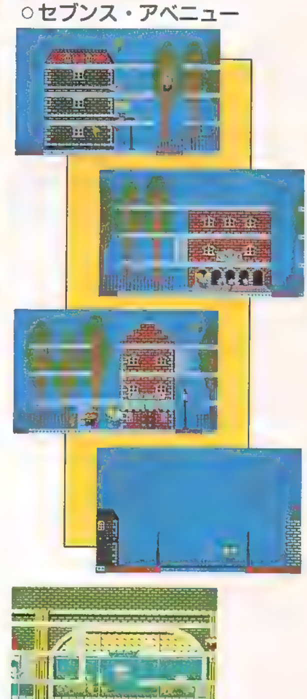


裏：教会，ニャームコ屋敷

反撃武器：懐中電燈

隠し武器：太陽

○セブンス・アベニュー



裏：ショーウインドウ

反撃用武器：どつきん棒

隠し武器：イタリアントマト・マーク

○ミルキー・タウン



裏：城内
反撃用武器：ボーリング
隠し武器：なし

各ワールドは，とってもカラフル。そしてワールドごとに，なんとニャームコもコスチュームを変えてきます。おしゃれなニャームコに，さあ注目！

各ストーリーのクリア・パターン

R：レイルロード・タウン
W：ウエスタン・ワールド
T：トロピカル・ワールド
J：ジャングル・ワールド
P：パイレーツ・ワールド
G：ゴースト・タウン
S：セブンス・アベニュー
M：ミルキー・タウン
車：汽車の車内
酒：酒場
祭：祭壇
洞：洞窟
倉：倉庫
教：教会
屋：ニャームコ屋敷
窓：ショーウインドウ
城：城内

各ストーリー・ワールドには謎がいっぱい，謎を解かなければつぎへ進めません。

ストーリー１：バースディ・ナイト
ターゲット：チーズ

```
R→W→T→J→P→G→S→M
            ↓↑   ↓
            教   城
```

G⇄教の侵入方法

ターゲットのカギを全部取り，教会の出入口まで戻ります。教会右端の十字架を取る。十字架がなければバンパイヤニャームコは通してくれない。

ストーリー２：ウエディング・デー
ターゲット：指輪

```
R→W→T→J→P→G   S→M
    ↓↑         ↓  ↑  ↓
    祭         屋→窓  城
```

T⇄祭の侵入方法

ターゲットを全部取って，エリア左の祭壇小屋の入口へ行く。祭壇中央の花を取る。花がないと橋がないぞ。

G→屋→窓→Sのクリア・パターン

カギを全部集めて，屋敷入口に行く。屋敷内部は出口がいっぱい。しかし，本当の出口は一つだけ。うまく見つけるとショーウインドウへ行ける。そこでは，トランペットを取る。トランペットがないと，はね橋があがったままでつぎへ行けない。

ストーリー３：クリスマス・ナイト
ターゲット：クリスマス・ツリー

```
R→W→T   J→P→G   S→M
↓↑    ↓  ↑      ↓  ↗  ↓
車    祭→洞      屋    城
```

R⇄車の侵入方法

ターゲットを全部取って，エリア中央の三連結の客車の前の入口でジャンプ。車内に入ったら切符を取ってクリア。切符がないと駅長が通してくれない。

洞窟への行きかた

祭壇で，たいまつを取る。たいまつがないと洞窟の中は真っ暗（なくてもクリアできる），洞窟でツルを取って脱出

ストーリー３：ジュニアズ・バースディ
ターゲット：野球のボール

最後の面は，究極の複雑さ，敵の攻撃もキビシイぞ。

```
R→W→T→J→P→G→S→M
↓↑ ↓↑ ↓↑ ↓↑ ↓↑ ↓↑ ↓↑ ↓
車 酒 祭 洞 倉 教 窓 城
```

W⇄酒の侵入方法

ターゲットを全部集めて，BARの入口へ，中で地図を取ってクリア。

J⇄洞の侵入方法

ジャングル中央のヤブの入口から洞窟へ，中でツルを取ってクリア。やはり，祭壇でタイマツを取らないと真っ暗。

P⇄倉の侵入法

エリア右端の倉庫に入ってハサミを取ると，鉄のサクも切れてクリア。

S⇄窓の侵入方法

エリア左の建物のひさしの下からショーウインドウへ入れる。トランペットを取ってクリア。

㊙情報

ボーナス・ラウンド

各ストーリーに２か所ボーナス・ラウンド（隠れ場面）があります。

ボーナス・ラウンドのあるエリアでトランポリンで４回フルジャンプすると，マッピーランドの上空へ飛んでいきます。ここがボーナス・ラウンドだ！（１－２，１－５，２－３，２－７，３－１，３－８，４－２，４－７）

得点５倍ターゲット

６個のターゲットの中でひとつだけ最初にそれを取ると，ターゲットの得点が全部５倍になるターゲットがある。

○ラウンド・セレクト

コントローラⅠの上Ⓐ下Ⓑ左Ⓐ右Ⓐの順に押し，セレクト・ボタンを押しながらスタート。

○足止め用アイテム

足止め用アイテムは，ターゲットを３個，６個取ったときに，２個，５個目の位置に出現します。

敵のアリゴリズム情報

ニャームコ：マッピーがそばにいるとき（横方向６キャラ以内）は，マッピーを追うが，見失うと，トランポリンで４回跳ねてから通路へ着地して動きます。

ミューキーズ：出現している半分が追ってきて，残りの半分は追ってこない。

このゲームは，トランポリンの使いかたと，コースの取りかたが攻略のポイントです。高得点をねらうには，足止め用アイテム，反撃用アイテムを複合的に使い，一度にたくさんの敵をやっつけることです。がんばってください。

HAPPY！END

プロ野球ファミリースタジアム

発売日：昭和61年12月10日
メモリー容量：
プログラムROM：512Kbit
キャラクタROM：256K bit
価格：3,900円



全国6000万のプロ野球ファンのみなさん，こんばんわ！　今夜は，ガイアンツ対タイタンズの試合をここ東京五反田電波球場より中継いたします。解説は，おなじみチョーさんこと………「むらたちょう」さんです。あっ！失礼しました。ミスター，ガイアンツこと「ながひま」さんです。

ながひまさんプロ野球ファミリースタジアム，このゲームどうでしょうかね。

「そうですね～。いわゆる，これが，ひとつの野球ゲームの決定版ということですね～」

それでは，さっそくプロ野球ファミリースタジアム，プレイボール！



●モードを選ぶ

このゲームは三つのモードがあります。

1人用：対コンピュータ戦
2人用：対戦
ウォッチ：観戦



◀2プレイ時のチーム選択画面

の三つです。セレクト・ボタンで選んでスタート・ボタンを押します。

つぎに10球団の中から自分のチームを決めます。コントローラIは，先攻。IIは後攻です。

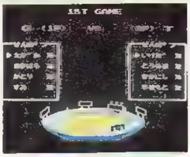
ゲームの途中、タイム（スタート・ボタン）を宣告して，選手を交代することもできます。

ストーリー

野球は筋書きのないドラマです。ジャンジャン。

日本でもっとも人気のあるスポーツといえばもちろん野球です。野球のゲームもたくさんあって，シミュレーションのボードゲームやアクション野球盤などさまざまです。それらのいいところを両方合わせてもっと楽しいものをと，生まれたのがこの「プロ野球ファミリースタジアム」です。実戦さながらに投げて打って考えて。とにかく究極の野球ゲームです。

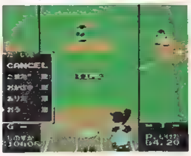
さあ，いよいよ新設「ピッカリ球場」においてペナントレースの幕が切って落とされようとしております。新しく編成され，日本中の注目を集めている「ジャパン・リーグ」。全10球団が優勝を目指し，熱い戦いがはじまろうとしております。さあ，マウンド上の〝えがわ〟，キャッチャー〝やまくら〟のサインに大きくうなずき，振りかぶって第1球，投げました！「ストライク！」



◀ピッチャーの上2人は先発型、下の2人はリリーフ型だ



▶ピッチャー交替をまちがえると，つぎの試合はリリーフ型ピッチャーが先発なんてことにも……



◀代打の中にも主力として使える選手もいるゾ

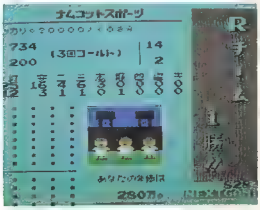
ルール

●1人用は，9球団全部に勝つと優勝です。君は胴上げを見ることができるかな？



◀1人用で9球団に勝つと優勝だ！

●1人用でゲームに勝つと，ナムコット・スポーツにパスワードができます。このパスワードをひかえておくと，継続してプレイすることができます。



▲1人用で1勝するとナムコット・スポーツらんにパスワードが表示される

●2人用は，ライバルと3連戦を戦います。

●先発型のピッチャーは，登板するとつぎの試合には続けて登板できません。中1日（1試合）の休みが必要という超リアル設計。投手のローテーションも，監督のキミのさい配にかかっています。

●途中の回でも，点差が10点以上あるとコールド・ゲームになります。

チーム紹介

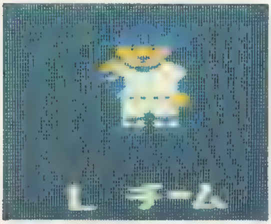


●ガイアンツ

投打のバランスのとれた好チーム。エース〝えがわ〟と主砲〝たつのり〟の活躍がカギ。ワンポイント・アドバイスとして2番〝しのすか〟のとき代打〝おう〟を使いましょう。

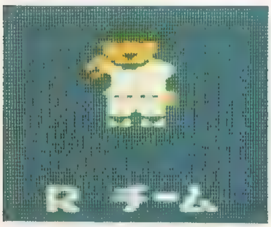
●ライオネルズ

速球派と技巧派の投手陣は絶品。"きよはら"の実力，人気とも急上急。



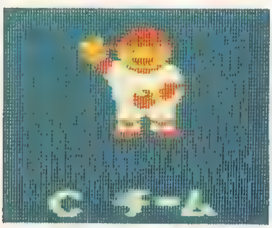
●レイルウェイズ

リーグ中でもっともパワーのある最強打線。代打もすごい！優勝候補NO.1の関西の鉄道連合チーム。



●カーズ

"きたへふ"をエースに，強力な投手陣をかかえています。機動力をいかして，せり合いに強い。"こうじ"健在。



●タイタンズ

上位打線のすさまじい破壊力で他のチームの投手陣をふるえあがらせます。1番"まゆみ"のいきなりホームランは，相手に強いダメージをあたえます。"ばあす"の"当たればホームラン"打法もすごい！



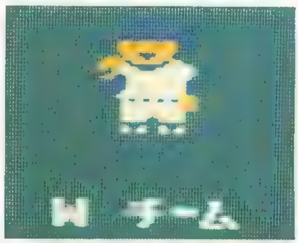
●フーズフーズ

"おちあい"が健在な打力のチーム。関東の食品連合チームは，投手の使いかたでかなり上位にくい込める強力チーム。



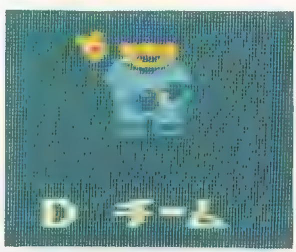
●ホイールズ

打線は非力だが，1番，2番，3番のスポーツカー・トリオを使い，走って走って走りまくる機動力野球。



●ドラサンズ

安定した投手陣。"こまつ"の豪速球はなかなか打てません。打線が弱いので，ピッチングの腕で相手打線を封じましょう。



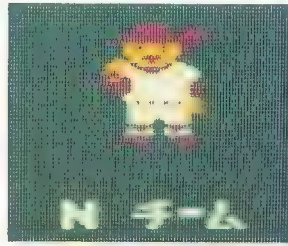


●スパローズ

総合力では，他チームにやや劣りますが，エース"たかの"そしてミラクル投法"やすだ"で守りを固めましょう。

●ナムコスターズ

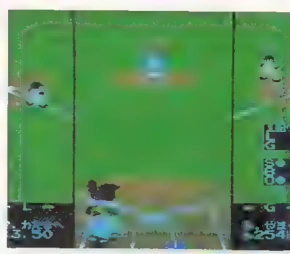
秘密のベールに包まれた異色のチーム。世界のゲーム界を代表してN 765星雲からやってきたウルトラ・チーム？



知らなきゃ勝てないテクニック集

●ピッチング編

各ピッチャーによって得意とする球種があります。どのピッチャーがどんな球種を投げられるかよく覚えないとダメ。野球は，ピッチングで決まるといっても過言ではありません。カーブ，シュート，ストレート，スローボール，フォーク・ボール，チェンジ・アップ，SFFボールなど球種いろいろ。ただし，ピッチャーにより，同じカーブでも変化にちがいがあります。



▲得意とする球種を覚えよう

また，あまり投球数が多くなると，スタミナがなくなり，ボールの切れ味，スピードがダウン。うまいペース配分を考え，ここぞというときの継投策など，あの1球が勝負をわけてしまうことだって大あり。一球入魂！

●攻撃編

バッティング，進塁，盗塁，タッチアップなど多彩なプレイ。塁上にいる選手をいかにうまくコントロールするかによって攻撃力の差がでます。

また，バッティングにもすごいテクニックが盛りだくさん。バッターの位置を移動して，インコース，アウトコースの球にも，ジャストミート。そしてこれをマスターすれば，ホームランの大量生産。球がバットに当たる瞬間に✚ボタンの上を押すと，ダウン・スイング，下を押すとアッパー・スイング，そして他はレベル・スイングと打ちわけられます。

これによってゴロになるかフライになるかの確率が変わってきます。だからホームラン・バッターはアッパー・スイングで，足の速い選手はころがして内野安打をねらいましょう。

●守備編

鉄壁の守りが，キミを勝利へ導びく。守りのじょうず，へたが勝負のカギをにぎっています。とくにフライは，必らず取れるようにならないと，ヘタをするとランニング・ホームランになりかねません。打球の影をうまく追って落下点を見つけましょう。

また，けんせい球などのテクニックを使って盗塁を防ぎましょう。選手によって足の速い選手，遅い選手とさまざまな個性がぶつかり合います。塁をとびだした敵には，塁間にうまくはさんで，タッチアウトにできるようになれば，かなりのテクニシャン。

また，送球のハイ・テクニックとしてボタン同時操作なるテクニックがあるので，ご紹介します。

これを使えば，足の速い選手でもアウトにできるようになります。✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押すと送球しますが，塁指定の✚ボタンとⒶボタンを同時に押すと速い球で送球します。タイミングがむずかしいので，何回も練習してください。

全球団チームデータ表

全球団のチームデータと対戦パスワード表を載せておきます。このデータを参考にしてがんばってください。ゲームするたびに，そして相手によって楽しみかたもいろいろ。

友だちを集めてみんなでワイワイにぎやかにやると，もっともっと楽しめます。

なお，ゲームに登場する球団名，選手名はすべてフィクションであり，実在の球団，選手とは何ら関係はありません。…と思います。





対戦パスワード表

	N	S	D	W	F	T	C	R	L	G
N	1198		1396	1495	1594	1693	1792	1891	1990	1089
S		2295	2393	2491	2589	2687	2785	2883	2981	2079
D		3293	3390	3487	3584	3681	3778	3875	3972	3069
W		4291	4387	4483	4579	4675	4771	4867	4963	4059
F		5289	5384	5479	5574	5669	5764	5859	5954	5049
T		6287	6381	6475	6569	6663	6757	6851	6945	6039
C		7285	7378	7471	7564	7657	7750	7843	7936	7029
R		8283	8375	8467	8559	8651	8743	8835	8927	8019
L		9281	9372	9463	9554	9645	9736	9827	9918	9009
G		0279	0369	0459	0549	0639	0729	0819	0909	0055

全球団別チームデータ表

GAIANTSチーム

チーム平均打率.273　ホームラン数 200本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	レフト	まつもと	左	.286	4	18
2	セカンド	しのすか	左	.310	8	6
3	センター	くろまて	左	.326	36	5
4	サード	たつのり	右	.284	32	7
5	ライト	よしむら	左	.324	22	11
6	ファースト	なかはた	右	.290	16	8
7	ショート	こうの	右	.248	4	14
8	キャッチャー	やまくら	右	.254	10	4
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		こまだ	左	.258	12	6
		おかさき	左	.270	6	13
		ありた	右	.246	10	4
		おう	左	.301	40	5

	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力			スタミナ
					カーブ	シュート	フォーク	
ピッチャー	えがわ	右	3.00	138	16	3	0	40
	まきはら	右	4.10	150	9	4	4	40
	かとり	右下	3.10	130	6	12	4	15
	すみ	左下	2.80	140	2	10	0	15

LIONELSチーム

チーム平均打率.267　ホームラン数 184本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	ショート	いしげ	右	.304	28	15
2	サード	かなもり	左	.306	8	12
3	センター	あきやま	右	.260	40	15
4	ファースト	きよはら	右	.300	32	8
5	ライト	かたひら	左	.300	16	6
6	レフト	たお	左	.268	14	8
7	セカンド	つじ	右	.286	6	18
8	キャッチャー	いとう	右	.254	12	13
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		おおた	右	.252	12	6
		おかむら	左	.262	4	13
		にしおか	右	.264	8	12
		とましの	右	.264	4	14

	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力			スタミナ
					カーブ	シュート	フォーク	
ピッチャー	わたなべ	右	3.50	148	9	2	4	45
	ひかしお	右	3.40	134	12	12	3	40
	くどう	左	3.00	134	5	12	5	15
	かく	右	2.50	160	9	9	2	15

RAILWAYSチーム

チーム平均打率.281　ホームラン数 258本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	セカンド	おおいし	右	.298	16	19
2	サード	まつなか	左	.312	22	16
3	ライト	でひす	右	.332	36	8
4	ファースト	ぶうま	右	.340	38	4
5	レフト	みのだ	右	.290	18	14
6	センター	やまもと	左	.284	20	12
7	ショート	むらかみ	右	.270	20	8
8	キャッチャー	なしだ	右	.242	8	6
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		かどた	左	.270	26	4
		ふくもと	左	.276	10	16
		いしみね	右	.302	28	6
		かねむら	右	.282	16	11

	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変代球威力			スタミナ
					カーブ	シュート	フォーク	
ピッチャー	やまだ	右下	3.10	134	8	10	11	45
	にしかわ	左	3.80	138	4	10	8	35
	さとう	右	3.70	140	9	7	6	20
	いしもと	左	4.00	140	11	8	3	15

CARSチーム

チーム平均打率.259　ホームラン数 153本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	ショート	よしひこ	左	.288	22	18
2	レフト	やまさき	左	.300	8	16
3	セカンド	こばや	左	.286	14	8
4	ライト	こうじ	右	.284	28	10
5	センター	なかしま	左	.286	14	14
6	ファースト	おさない	左	.254	20	9
7	サード	きぬかさ	右	.268	24	9
8	キャッチャー	たつかわ	右	.270	8	5
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		きのした	右	.254	6	10
		にしだ	左	.250	4	4
		しょうた	右	.244	1	13
		はら	左	.228	4	12

	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力			スタミナ
					カーブ	シュート	フォーク	
ピッチャー	きたべふ	右	2.80	140	12	10	5	45
	おおの	左	3.30	142	4	10	10	35
	かわぐち	左	3.50	140	9	6	10	15
	つだ	右	4.00	134	7	6	4	15

TITANSチーム

チーム平均打率.270　ホームラン数 217本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	レフト	まゆみ	右	.310	32	14
2	センター	よしたけ	左	.246	6	16
3	ファースト	ばあす	左	.354	50	5
4	サード	かけふ	左	.300	36	6
5	セカンド	おかだ	右	.302	30	9
6	ライト	さの	右	.278	14	6
7	ショート	ひらた	右	.264	6	8
8	キャッチャー	きど	右	.240	8	6
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		かわとう	右	.248	5	4
		かしわは	右	.288	16	10
		ひろた	右	.274	8	8
		なかさき	左	.262	6	8

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	いけだ	右	4.20	142	6	8	5	35
	とうやま	左	4.20	145	3	8	0	30
	なかにし	右	3.70	138	12	6	3	15
	やまもと	左	3.70	140	14	6	10	15

FOODS FOODSチーム

チーム平均打率.280　ホームラン数 208本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	セカンド	にしむら	左	.300	6	19
2	センター	しまだ	左	.270	8	17
3	ファースト	おちあい	右	.364	50	6
4	ライト	りい	左	.326	28	6
5	レフト	ばとな	左	.284	22	8
6	サード	ふるや	右	.290	26	14
7	キャッチャー	たむら	右	.282	14	6
8	ショート	たかしろ	右	.256	10	14
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		つすえ	左	.276	14	8
		よこた	左	.304	10	12
		けんいち	右	.274	8	8
		ふるかわ	右	.266	12	10

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	むらた	右	3.10	140	8	8	14	40
	つの	右	4.80	142	10	7	8	40
	しばた	右	3.90	146	8	6	4	20
	そう	右	3.60	140	6	10	9	15

WHEELSチーム

チーム平均打率.264　ホームラン数 128本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	やしき	左	.284	10	19
2	レフト	かとう	左	.286	6	18
3	ショート	ゆたか	左	.314	10	18
4	ファースト	ぽんせ	右	.310	26	12
5	サード	たしろ	右	.260	24	4
6	ライト	ろうまん	左	.290	14	10
7	セカンド	たかはし	右	.236	2	16
8	キャッチャー	わかな	右	.280	6	3
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		やました	右	.272	10	5
		ひらた	右	.260	10	4
		よしかす	左	.272	8	2
		むらおか	右	.224	2	18

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	えんど	右	3.40	145	8	8	3	45
	かけはた	右	5.10	140	8	8	3	35
	きだ	左	4.10	136	3	9	4	15
	さいと	右	3.60	140	12	6	6	15

DRASANSチーム

チーム平均.253　ホームラン数 172本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	ひらの	左	.286	10	18
2	セカンド	かみかわ	左	.280	6	12
3	サード	うの	右	.272	32	10
4	レフト	げいり	左	.250	34	8
5	ライト	おおしま	右	.266	24	6
6	ファースト	かわまた	左	.286	10	4
7	キャッチャー	なかお	右	.262	12	14
8	ショート	やすとも	右	.254	10	10
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		やざわ	左	.274	18	4
		ふしなみ	左	.242	2	10
		ふじお	左	.238	10	8
		にむら	右	.234	4	8

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	こまつ	右	3.00	150	10	6	6	45
	すきもと	左	3.70	135	10	5	5	35
	すずき	右	3.40	130	12	8	9	15
	うししま	右	3.20	140	10	5	10	15

SPALLOWSチーム

チーム平均打率.259　ホームラン数 138本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	くりやま	左	.280	4	14
2	ショート	みすたに	右	.256	4	14
3	レフト	わかまつ	左	.280	10	8
4	サード	れおん	右	.310	32	5
5	ライト	すきうら	左	.290	26	7
6	ファースト	ひろさわ	右	.252	18	8
7	セカンド	すみ	右	.264	14	10
8	キャッチャー	やえかし	右	.250	8	3
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		ゆわした	左	.262	4	12
		わたなへ	右	.276	8	10
		おがわ	右	.238	8	5
		たかに	左	.256	2	10

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	たかの	右	4.90	146	8	3	8	40
	あらき	右	5.40	136	9	5	4	35
	あい	右	4.30	134	7	5	2	15
	やすだ	左下	4.00	130	12	12	0	15

NAMCOTARSチーム

チーム平均打率.267　ホームラン数 67本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	まつぴ	左	.270	3	16
2	レフト	ぽろん	左	.280	4	12
3	ファースト	ふあいか	右	.310	10	11
4	サード	ぱっく	右	.300	20	3
5	キャッチャー	にやむこ	右	.290	13	2
6	ショート	ぎる	右	.275	4	8
7	セカンド	いんで	左	.270	2	13
8	ライト	らりいX	右	.240	2	16
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		ぶうか	右	.290	6	0
		ぴの	左	.260	1	24
		とふかふ	右	.250	1	12
		へろへろ	左	.280	1	4

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	ぴぴ	左	4.50	150	3	8	1	40
	せひうす	右	3.40	135	6	6	9	30
	ぽすこ	右下	2.40	130	11	6	2	15
	きやらか	左下	2.80	138	14	14	0	15

メトロクロス

発売日：昭和61年12月16日
メモリー容量
プログラムROM：256Kbit
キャラクタROM：256Kbit
価格：3,900円



ストーリー

「オレは，一体，誰なんだ」

彼が気づいたとき，そこには，どこまでも続く廊下があった。何か巨大な建物の中なのか，それとも宇宙船の内部なのか。

記憶をなくして焦る彼の前に，突然ジャンボ・カンが迫ってくる。とんで，とんで，とび越えろ。出口を求めて走るうちに，今度はスリップ・ゾーンの出現………。そして次々と攻撃をかけてくる障害物たち。

これは夢なんだ。目覚めれば，もとの世界へもどれるんだ。傷だらけのランナーになって走り続ける。しかし，彼が目覚めたとき，恐怖の第２ラウンドが始まったのだ。

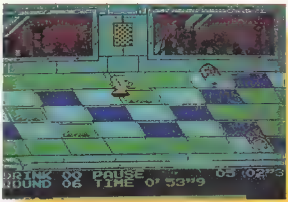
いわゆる障害物競走のゲームです。時間内にゴールインできればラウンド・クリア，できなければゲーム・オーバーになってしまいます。

コース中にはキミを苦しめるために置かれた障害物がたくさん！　その一部を紹介しますと，スピードが落ちてしまうスリップ・ゾーン，上に乗ると破裂するクラッカー，コース上をゴロゴロと転がってくるジャンボ・カンなどなどです。これらの障害物をうまくよけ，ときには利用して進みましょう。

落し穴の利用法

ここを通過しようとすると当然のことながら落ちてしまい，タイムをロスしてしまいます。ところがこれを利用するテクニックもあるのです。

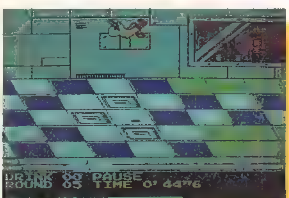
同じラウンドで４回落し穴に落ちると「ZAPPED！」と表示されて，そのステージのはじめのラウンドから再スタートとなります。これを利用すればゲーム・オーバーにならずに，やり直すことができるのです。



▲同じラウンドで落とし穴に４回落ちると「ZAPP！」

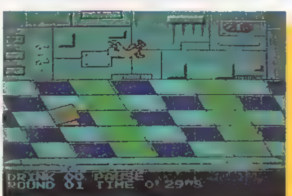
クラッカー・ジャンプは重要だ！

上を通過すると爆発するクラッカーも使いかた次第では強力な味方となります。最高速度でランナーを走らせ，ジャンプ！　このときにⒶボタンを押したままクラッカーの上に乗ってください。成功すれば大ジャンプができます。これはメトロクロスのテクニックの中でも非常に重要なので必ずマスターしてください。



▲クラッカー・ジャンプは重要なテク。必ず身につけよう

ジャンプ台を使っちゃえ



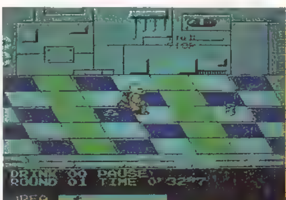
▲ジャンプ台もうまく使おう。とくにラウンド３では有効だ

Ⓐボタンを押したままでジャンプ台に乗るとクラッカー・ジャンプのように大ジャンプができます。

とくにラウンド３などのように９マスごとにジャンプ台が置かれている場合は，最後までⒶボタンを押したままで連続ジャンプっ！　なんてこともできることをお忘れなく。

アルミ缶をどうするのか？

コース上に置かれている青いカンがアルミカンです。これを踏みつぶすと２秒間タイムをストップさせることができます。また，けると得点（同じカンを続けてけると100→500→1,000→2,000→5,000点とアップします）となります。



▲アルミカンを踏みつぶせば２秒間のタイム・ストップ！

こう書くとけるより踏んだほうが楽にゲームが進められるように感じると思われるでしょうが，場合によってはそうとは言いきれないこともあるのです。

たとえばアルミカンが１か所にたくさんあるとき全部を踏みつぶしてしまうのはムダでしょう。２個のアルミカンを連続で踏んでもタイムを４秒間ストップさせることはできないのですから。そんな時は１個を踏み，１個をけりましょう。そしてそのけったカンを踏むのです。

この方法は必ず成功するとは限りませんがうまくいけばタイムを節約することができます。

★　★

スペシャル・ドリンク活用

アーケード版のメトロクロスではスペシャル・ドリンクは取ったと同時に効力を発揮しましたが，ファミコン版ではこれをストックすることができるのです（Ⓑボタンを押すと使えます）。

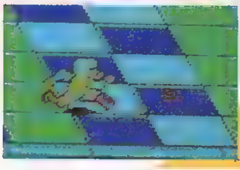
重要なのは，どこで使用するかでしょう。取ったからといってスグに使うようではダメです。マップ上の障害物の位置などを考えて，ここだ！　という場所で使ってください。

スケボーは便利だヨ

これに乗っていれば，スリップ・ゾーンの上でもスピードが落ちないで走ることができるのです。しかも，スケボーを使ったボーナス得点稼ぎもあるので，利用しないテはないでしょう。

ところが，こんなに便利なスケボーも欠点があります。それはジャンプできないということです。まちがってⒶボタンを押してしまうとスケボーから降りてしまうので注意してください。

アルミカンアイテム出現



◀スーパー・ブーツを取れば8秒間無敵になれる

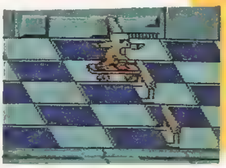
アルミカンを10個踏みつぶすと「スーパー・ブーツ」が出現します。これを取ると，なんと8秒間無敵になるのです。さらにランナーのスピードもアップします。

スーパー・ブーツがカンを踏みつぶしたのに対して，「スペシャル・ドリンク・パック」は一つのアルミカンを5回けると出現します。これは文字どおりスペシャル・ドリンクのパックで取るとスペシャル・ドリンク二つ分をストックできるものです。

超秘技！ライン合せ

ランナーの足の裏をタイルのラインに合わせるとハードルやジャンボ・カンなどの障害物に当たらないで走ることができるのです。

ランナーはジャンプすると，走るよりも遅くなるので障害物がたくさん出現するような場所では，タイムの節約にもなります。また，スケボーでもこのライン合わせができますが，合わせる場所はスケボーのタイヤの下です。



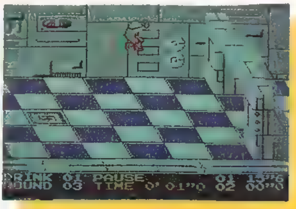
◀スケボーのタイヤの下をラインに合わせれば障害もなんのその！

スペシャル・ボーナスあれこれ

ストックしたスペシャル・ドリンクは，ステージ・クリア（4ラウンドで1ステージ）すると1個につき5,000点のボーナス・ポイントとなります。

スケボーに乗っているときに，もう一つスケボーがあったら……。こういう場合は迷わずもう一つのスケボーにぶつかってみましょう。これは「スケボー乗りかえ」という技で2,000点のボーナスです。

クラッカー・ジャンプについては前に書きましたが，これでゴールのゲートを越えるとどうなるでしょう。実はこれもテクニックの一つで5,000点のボーナスとなるのです。



▲クラッカー・ジャンプでゲートを越えると5,000点ボーナスだ

スケボーはスリップ・ゾーンでもスピード・ダウンしないなどのメリットがありますが，他にもスケボーを使ったスペシャル・ボーナスがあります。それはスケボーに乗ったままゴールインすればいいのです。ボーナスはなんと10,000点！

あって当然？隠れキャラクター



パックマン（2,000点）

一つのラウンドでジャンプ台を使った大ジャンプを20回すると出現します。



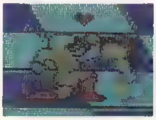
プーカァ（1,000点）

スケボーに乗ったままで落とし穴に落ちると出現します。



ソルバルウ（7,650点）

ゴールインするときに残りのタイムが5秒ジャストだと出現します。

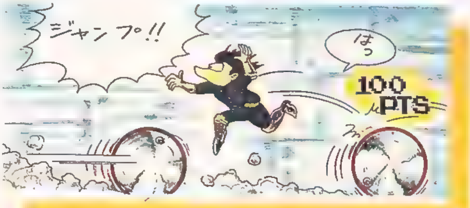


女の子（0点）

ステージ最後のラウンドのタイムは，基本タイムと前の三つのラウンドの残りタイムの合計から成り立っています。ここで基本タイムだけでクリアするのは少々慣れを必要としますが，もし成功すると女の子が出現してキミにキスをしてくれます。

ディグダグ（1,000点）

一つのラウンドでクラッカーを使った大ジャンプを4回すると出現します。

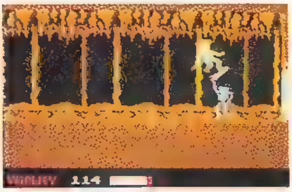


ドラゴンバスター

発売日：昭和62年1月7日
メモリー容量：
プログラムROM：1Mbit
キャラクタROM：256Kbit
価格：4,900円

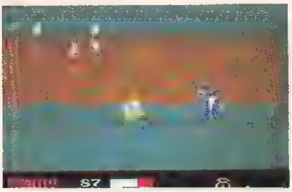


ファンタジー。その中でも剣と魔法を主体とした中世ファンタジーは急速にメジャーになりつつあります。原因はパソコンやファミコンのＲＰＧ（ロール・プレイング・ゲーム）が数多く発売されたことでしょう。



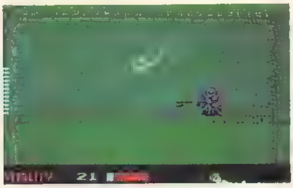
▲やたら剣をふりまわすスケルトン

剣と魔法――力と知の二つは，あたかも光と闇のように相反するものです。どちらが強くて，どちらが弱いのか，そんなことは関係ありませんし，結論はだせません。この二つがあるからこそ魅力的なのです。



▲空中剣をあやつるウィザード

こんな剣と魔法の世界を舞台にしたゲームの中の一つに「ドラゴンバスター」があります。



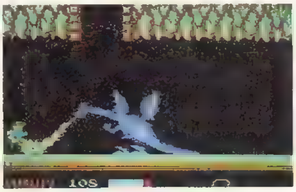
▲ヤリ使いのビショップ

ドラゴンバスターの主人公はクロービス。彼は剣の達人で，アイテムを手に入れることにより魔法を使うこともできます。舞台は迷宮の中です。その中はいくつもの部屋があり，ルームガーダーと称されるモンスターたちがひそんでいて，クロービスに襲いかかってきます。出口を捜し，アイテムを集め，王女セリアを助けるべく討竜の旅を続けるのです。



▲ファフネルの火は強力だ！

ドラゴンバスターの特徴の一つに「選択項目の多さ」というのがあります。一本道の展開ではなく，ヘタな人はヘタなりの，そしてうまい人はうまいなりのゲーム展開を楽しめるのです。わかれ道で，迷宮内で，アイテムを使うとき……キミは，さまざまな選択を強いられるでしょう。その中で何を選ぶかはキミ次第です。正解は一つだけではないかもしれません。しかし正解がないということもありえます。こうなってしまったら最後，信じるのは運，そして自分の腕だけです。



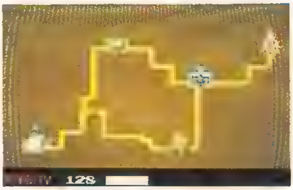
▲ドラゴンを倒すことが使命だ

さて，ドラゴンバスターには大技，小技がいろいろあります。ここでそれらを紹介するのもいいのですが，これは同じ電波新聞社から発売されている「THE BOOK OF DRAGON BUSTER」を読んでいただきたいと思います。

この本では，業務用，ファミコン用の他に，パソコン版，ボード版のドラゴンバスターにもふれ，まさに「ドラゴンバスターの本」になっています。

㊙ワザ紹介

ウラ「ドラバス」への行きかた



▲これが裏ドラの全体マップだ

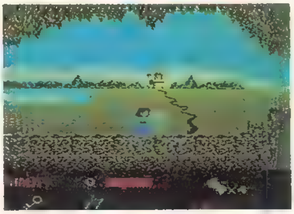
タイトル画面のときに，右下上左右Ⓐ Ⓑと操作します。マップモードの色が変わり，ウラドラがスタートします。

表とのちがいは，アイテムの配置がちがうことと，ルーム・ガーダーが思いっきり強くなっている点です。そして，忘れてはならないのはセリア姫のコスチュームが変わることです。

オールZの㊙ワザ

アイテムの持ち数がすべてＺ表示になり，結果的に最強になるのがこのテクニックです。

これは，いまだ未公開の㊙ですのでヒントだけお教えしましょう。それは日記帳２個の使いかたにあります！



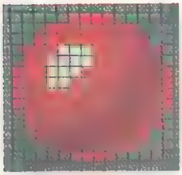
第3章

ナムコ・ビデオゲーム ドット絵集

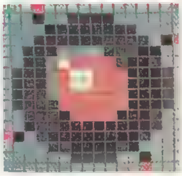


コンピュータ・グラフィックの最先端ともいえるビデオゲーム・グラフィックの面でも，ナムコの作品は，大きな影響力を持っています。この章では，門外不出のドット絵データを，カラーで紹介しました。

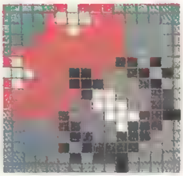
MOTOS(モトス)



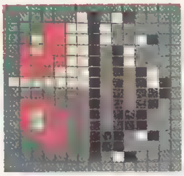
■レッド・ピューパ（RED PUPA）：ブルー，ブラックも同じかたちです



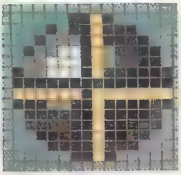
■ポーラ（POLAR）



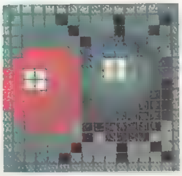
■ファイヤー・バグ（FIRE BUG）



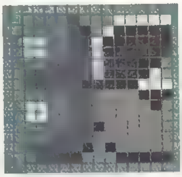
■タイトリアン（TAITORIAN）



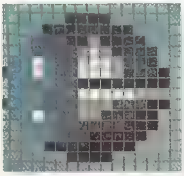
■ビートル（BEETLE）



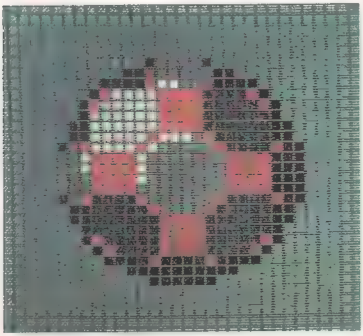
■スパイラス（SPIRUS）



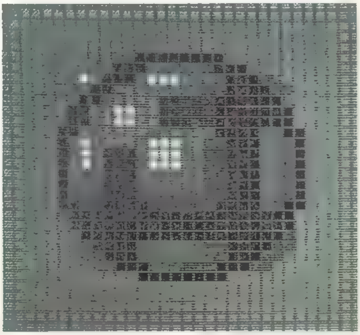
■ファイヤー・ビー（FIRE BEE）



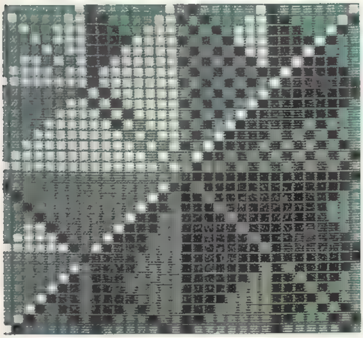
■レディ・バグ（LADY BUG）



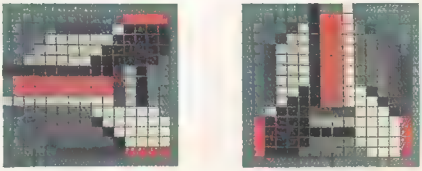
■メガ（MEGA）



■ギガ（GIGA）

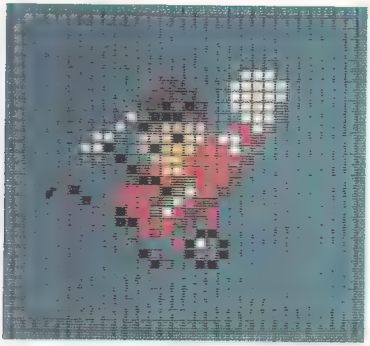


■ナビコン（NABICON）

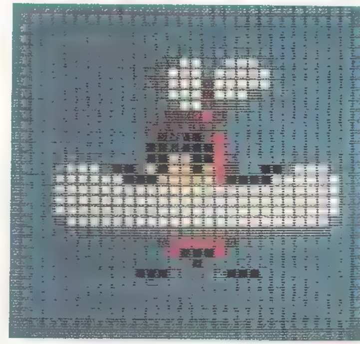


■モータースパナー（自機）：WING付き

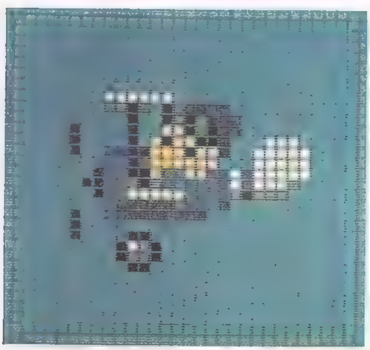
SKY KID（スカイキッド）



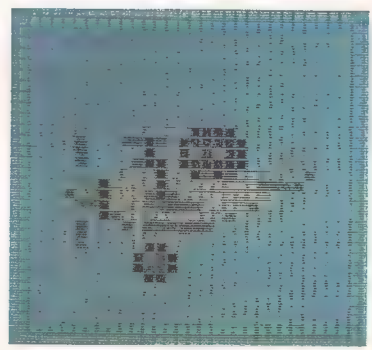
■レッドバロン（自機）



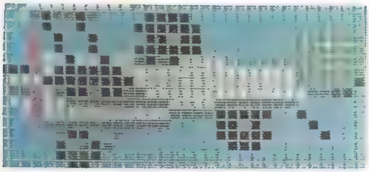
■レッドバロン（ヤラレ）



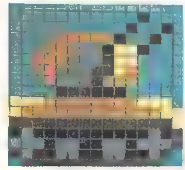
■ブルーマックス（自機）



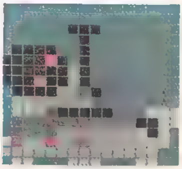
■敵戦闘機



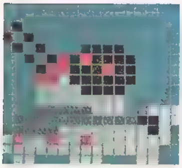
■偵察爆撃機



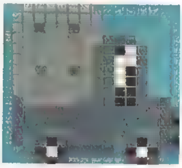
■対空戦車



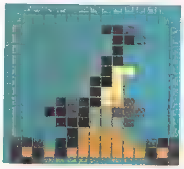
■高射ボート



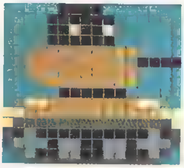
■対空ボート



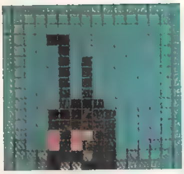
■トラック



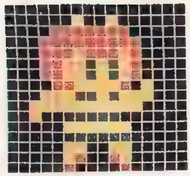
■高射砲



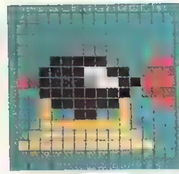
■戦車



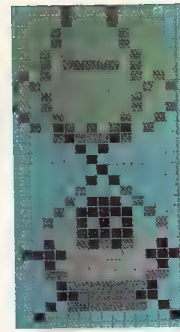
■潜水艦



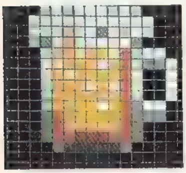
■雷坊や



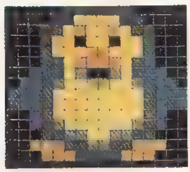
■爆弾



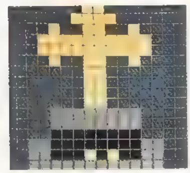
■迎撃気球



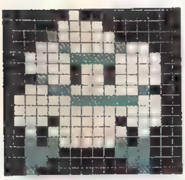
■生ビール



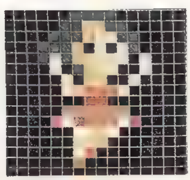
■ペンギン



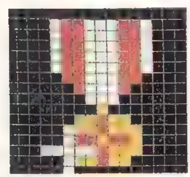
■おはか



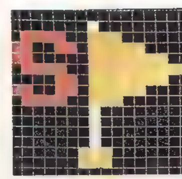
■ウ×チ君



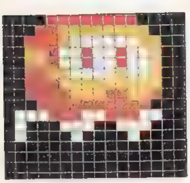
■チアガール



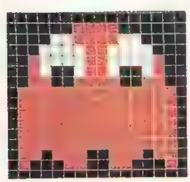
■勲章



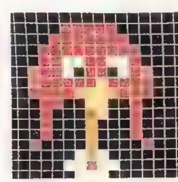
■スペシャル・フラッグ



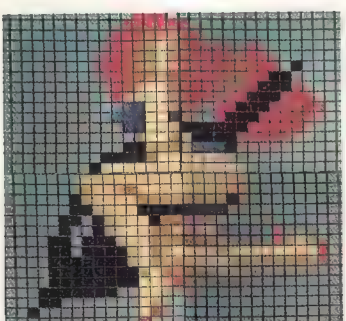
■プーカァ



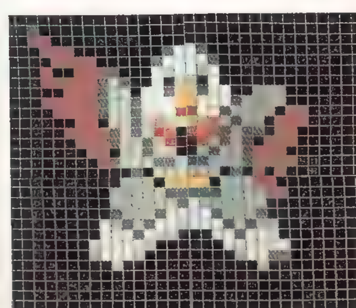
■アカベイ



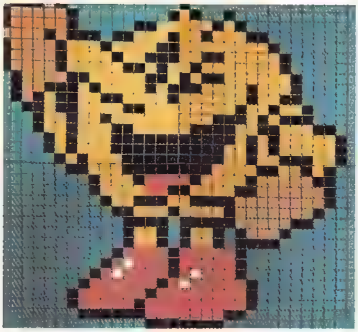
■グリーン・クロウ



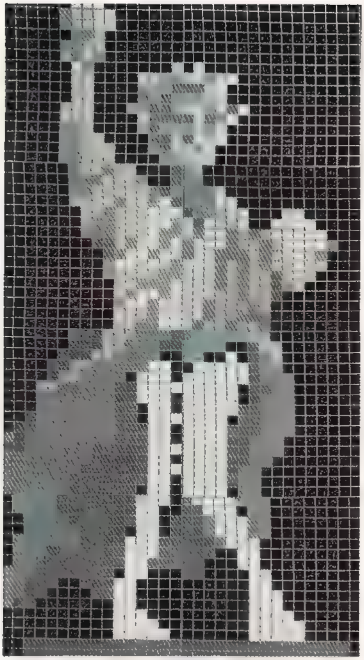
■美女と爆弾



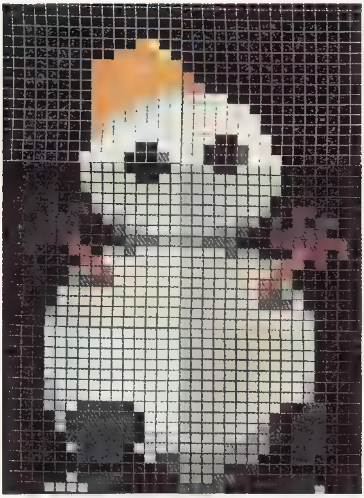
■ブラック・ホーク



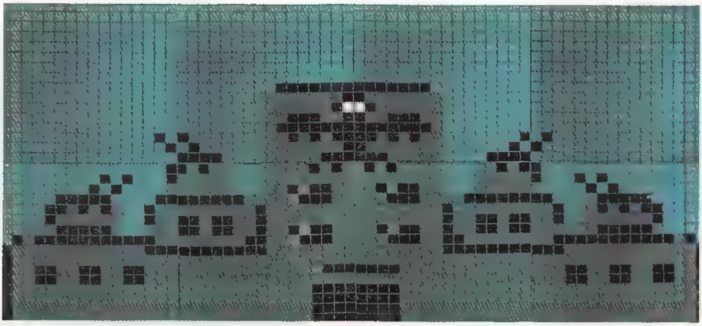
■パックマン



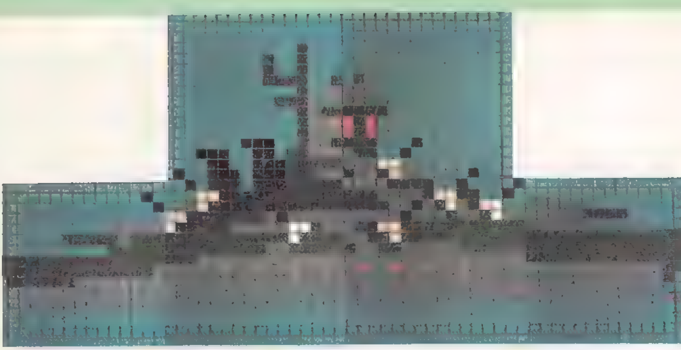
■自由の女神

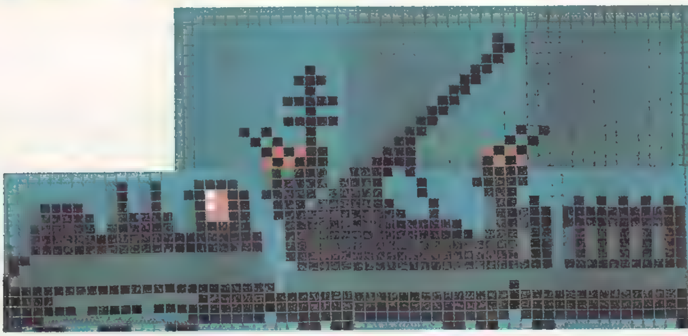


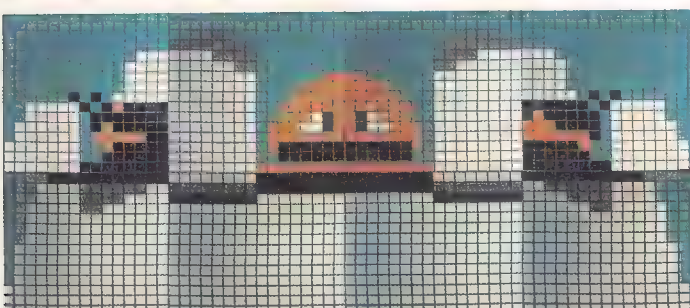
■雪だるま



■司令部


■戦艦

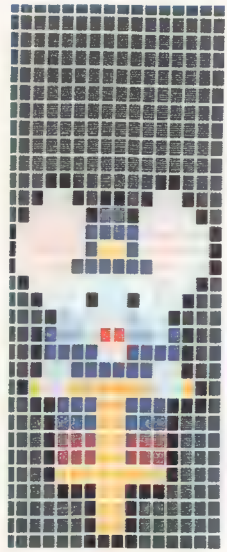

■列車砲

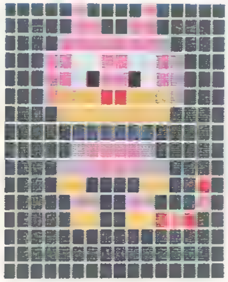

■氷山基地

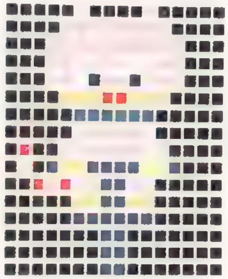

■空中戦艦

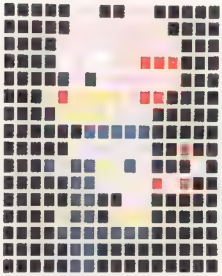
HOPPING MAPPY（ホッピングマッピー）

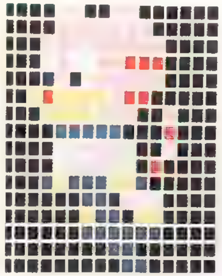

■マッピー

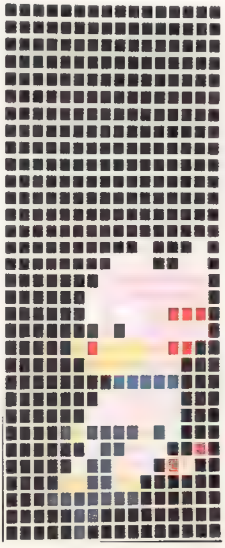

■マッピー

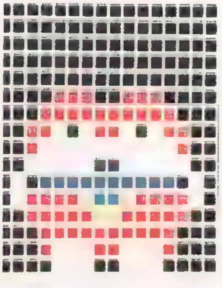

■ミューキーズ

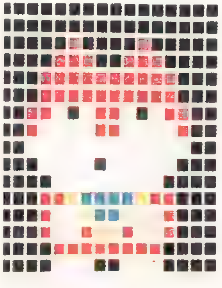

■ミューキーズ

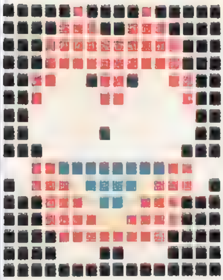

■ミューキーズ


■ミューキーズ

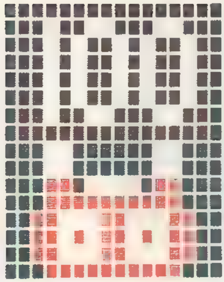

■ミューキーズ


■ニャームコ

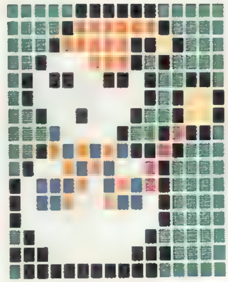

■ニャームコ



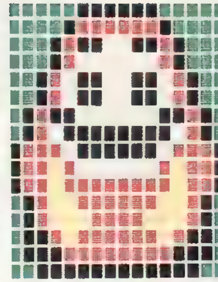
■ニャームコ



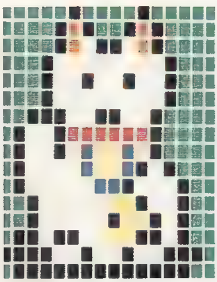
■100ptsニャームコ



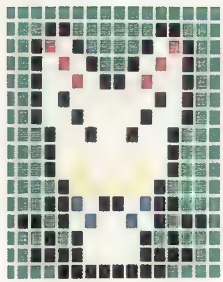
■雪ダルマ



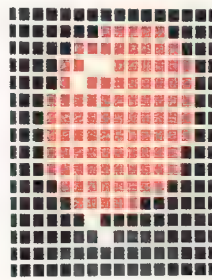
■ダルマ



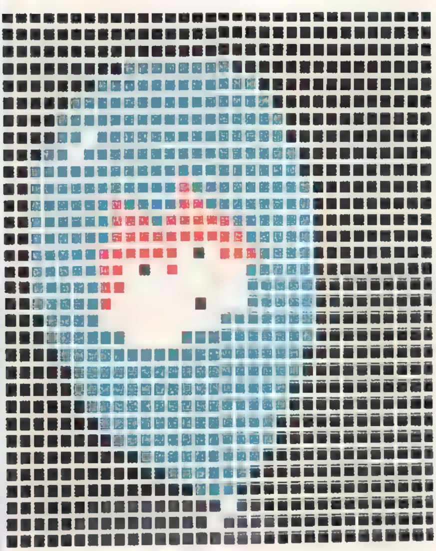
■招き猫



■キツネ

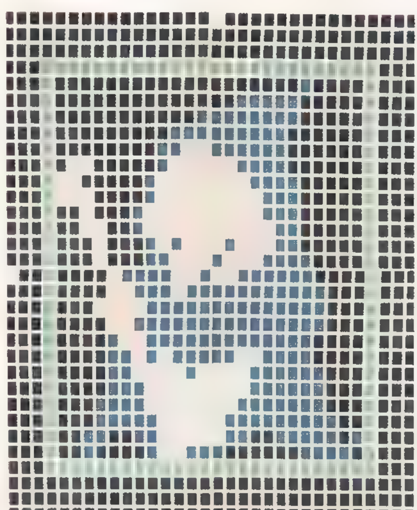


■赤風船



■ニャームコ風船

TOY POP(トイポップ)



■魔女

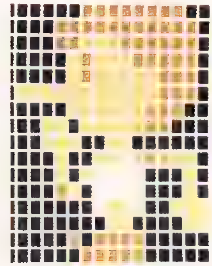
TOY POP(トイポップ)



■ピノ



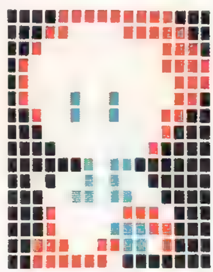
■ピノ



■ピノ(下着姿)



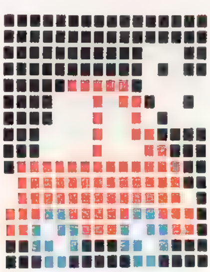
■アチャ



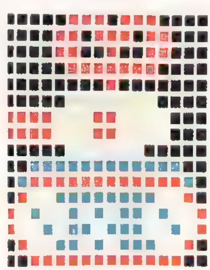
■アチャ



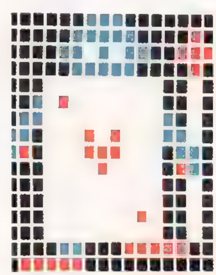
■アチャ(下着姿)



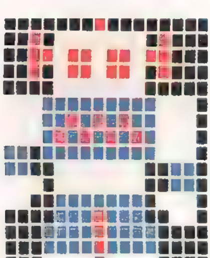
■車



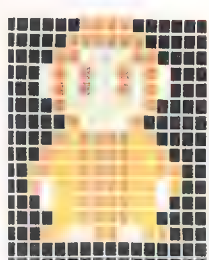
■タンク



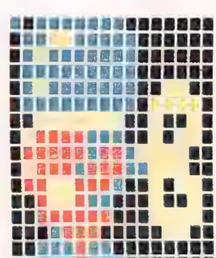
■トランプ



■ロボット

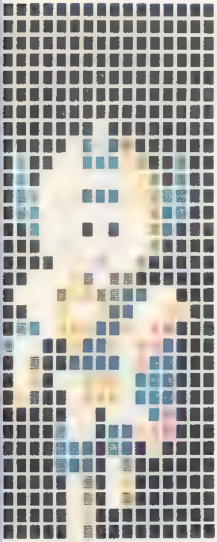


■サル

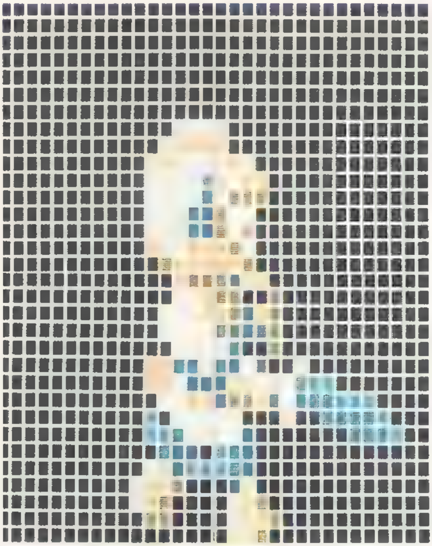


■兵隊

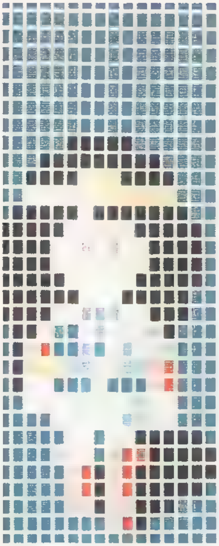
THE RETURN OF ISHTAR（イシターの復活）



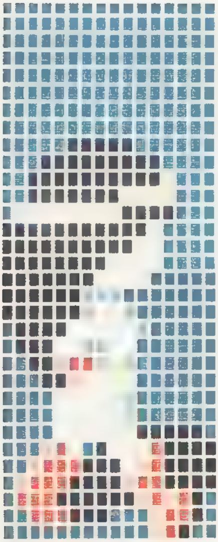
■ギル（正面）



■ギル（剣抜き）



■カイ（正面）



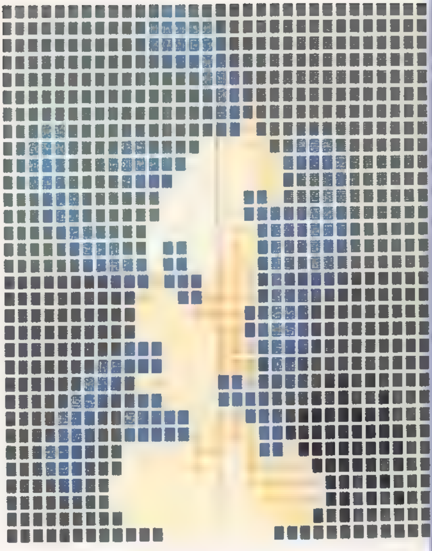
■カイ（横向き）



■イシター



■ライト・バイオレット・バンパイヤ



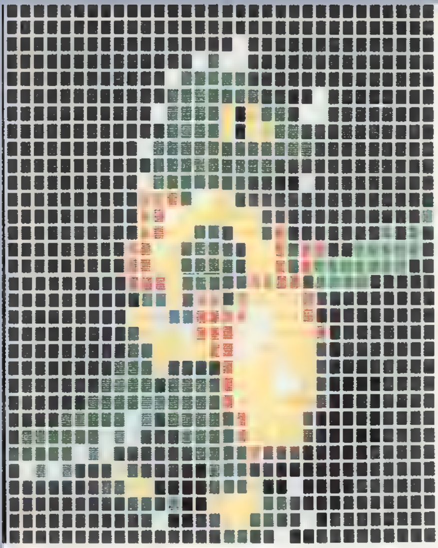
■ブルー・ローパー



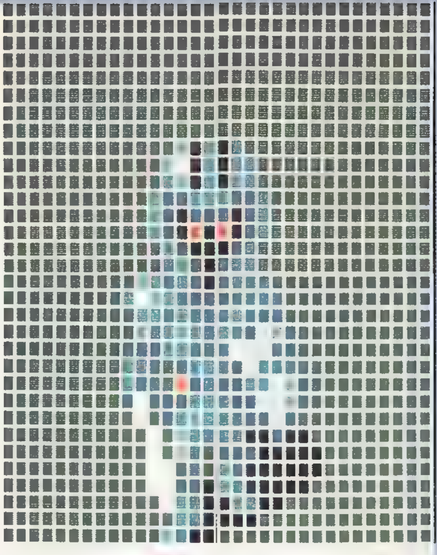
■メイジ



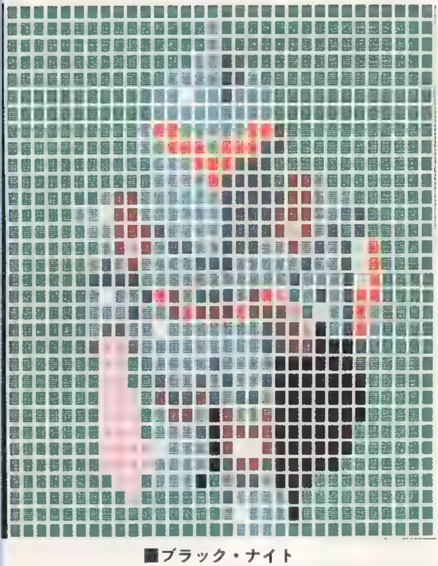
■ソーサラー



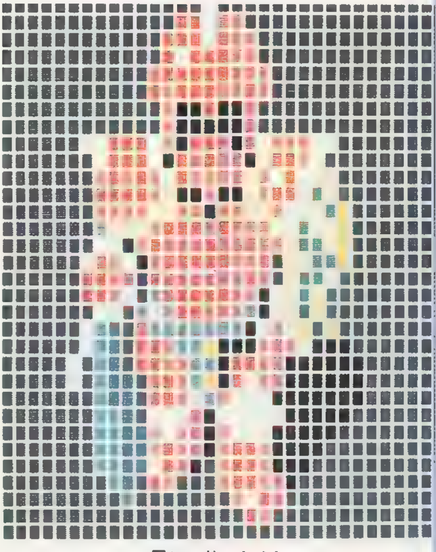
■リザード・マン



■ブルー・ナイト



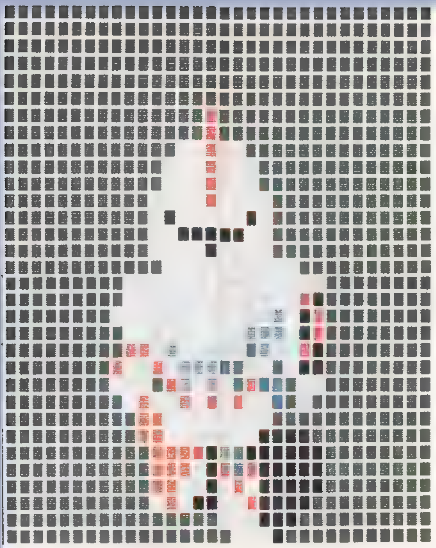
■ブラック・ナイト



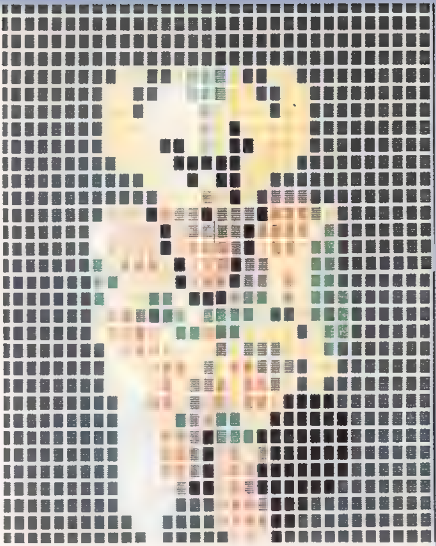
■レッド・ナイト



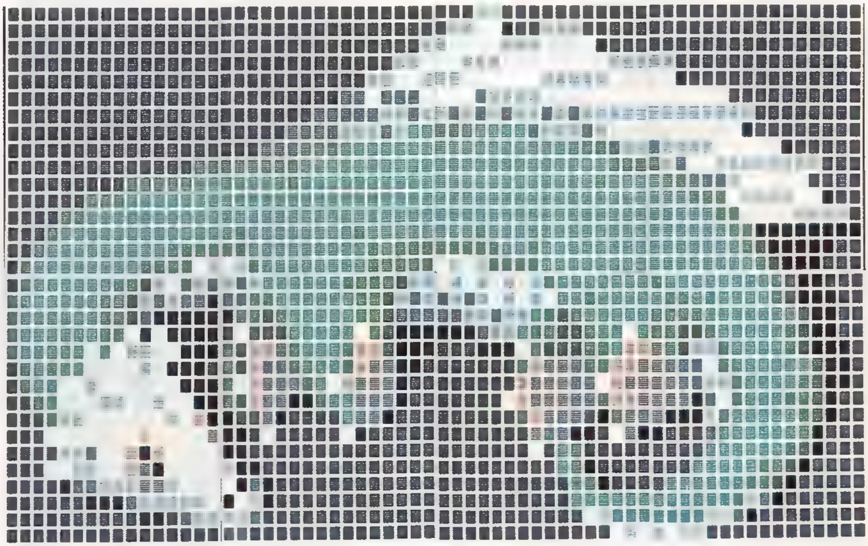
■グリーン・スライム



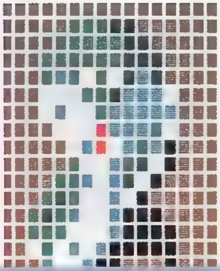
■シルバー・ナイト



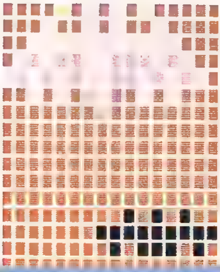
■ハイパー・ナイト



■クオックス

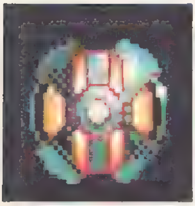


■グリーン・スネーク

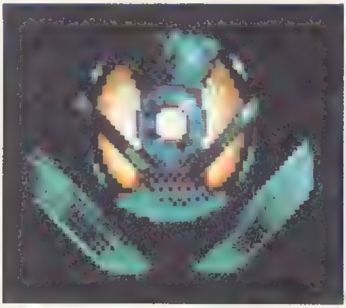


■ライト・バイオレット・バット

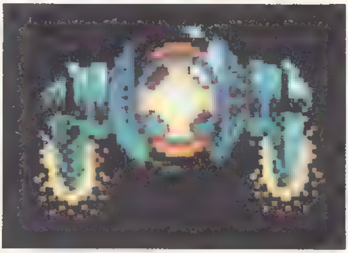
THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)


■GREEN HORN 1
(ザコA)

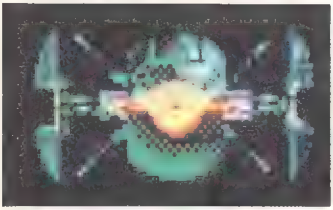

■GREEN HORN 2
(ザコB)

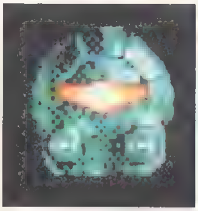

■CRAY 1

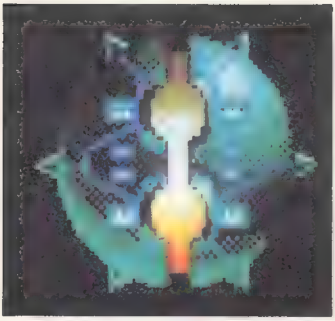

■FLYING POD

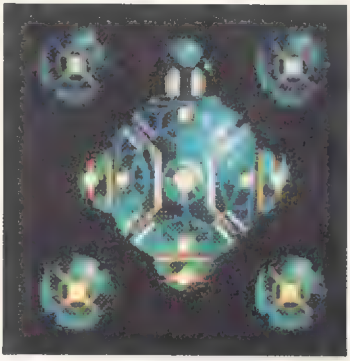

■CRAY 2


■BOSS


■PURSUITER


■SIDE WINDER

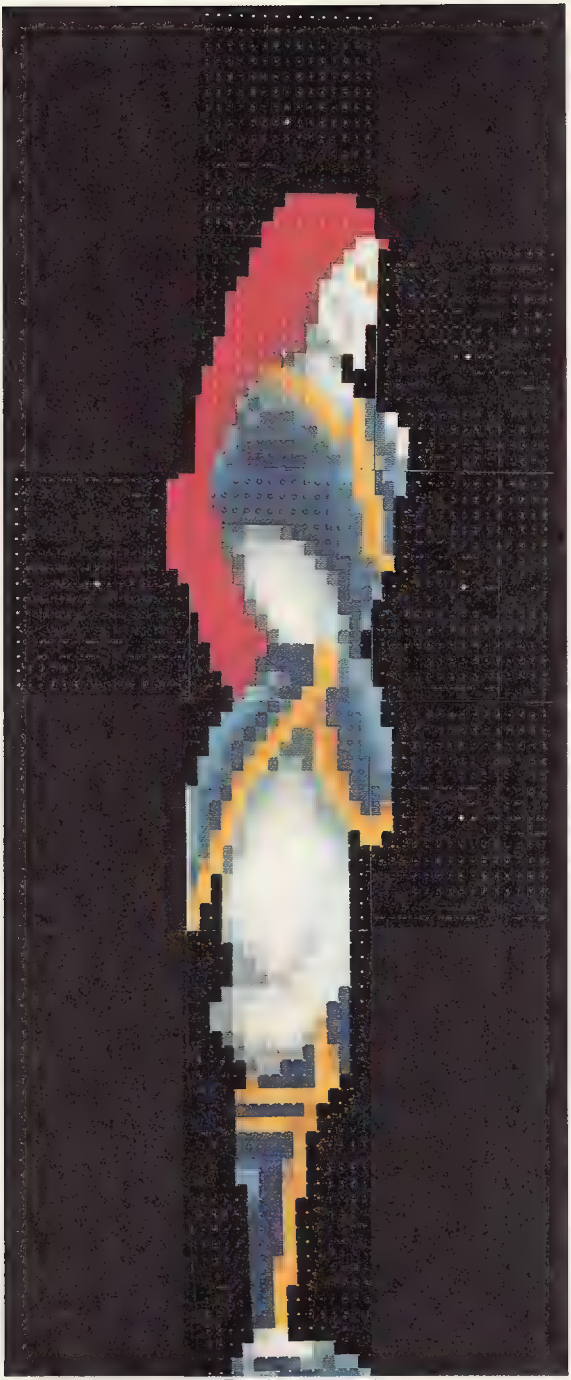

■STOPPER


■DEFENDER

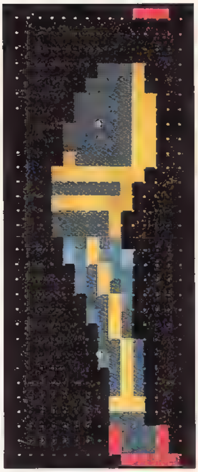
源平討魔伝



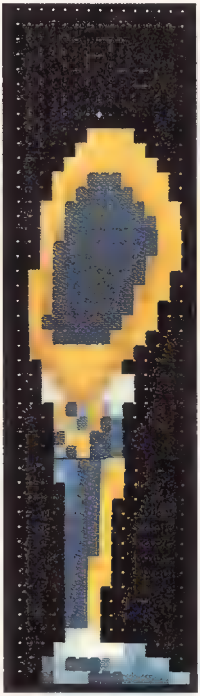
■平景清（タイトル）



■平景清（ピックモード）



■平景清（ウデ）



■平景清（足）



■平景清（落下）







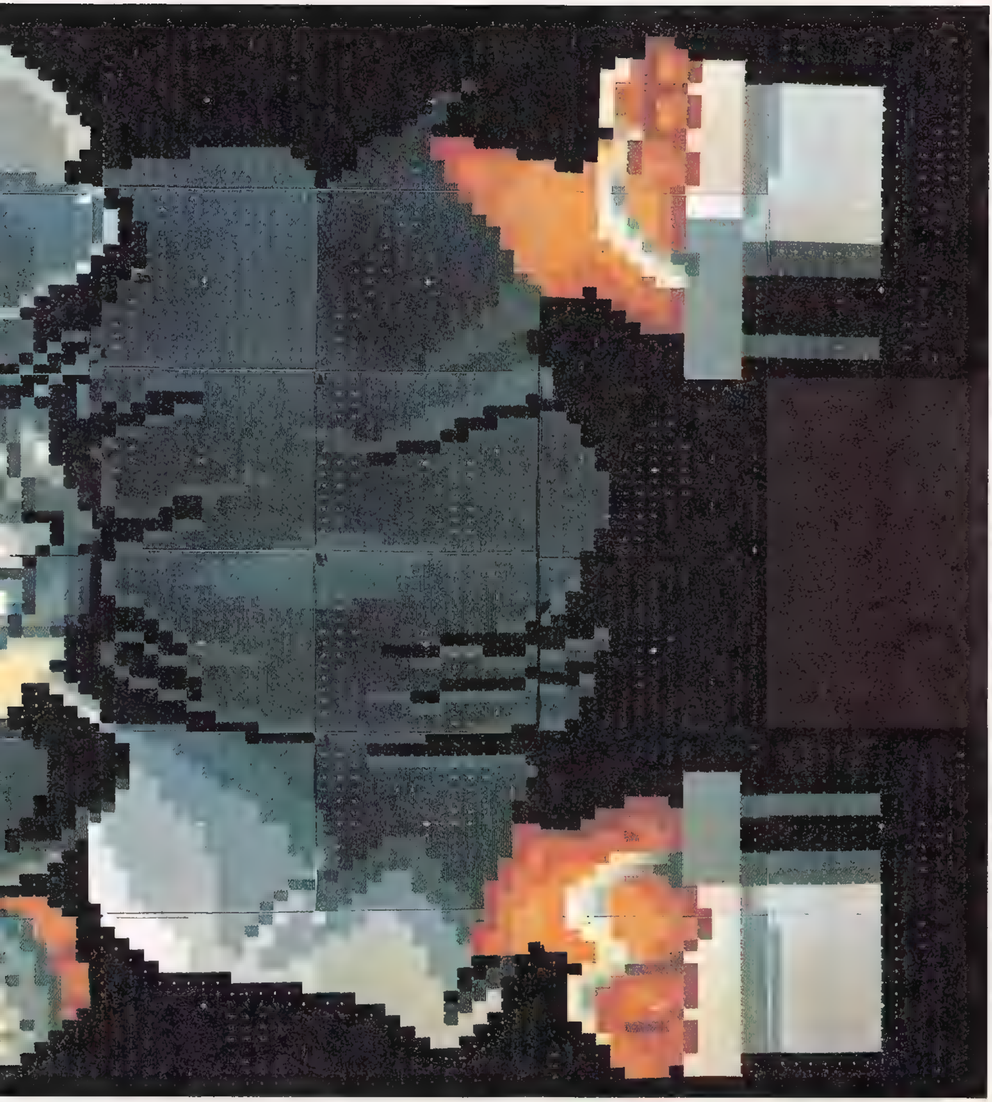
■蛙



■鬼姫

■安駄姿





■弁慶

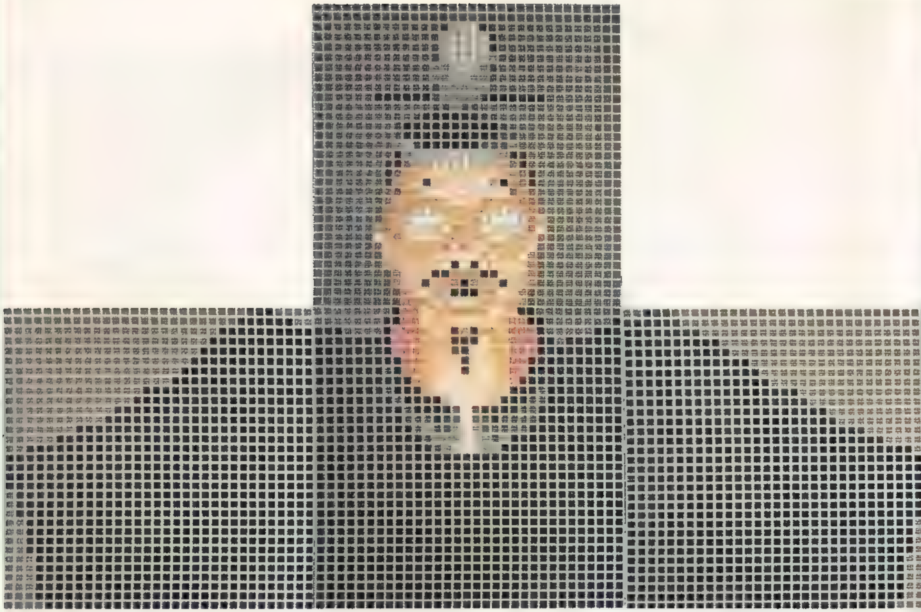

■源義経



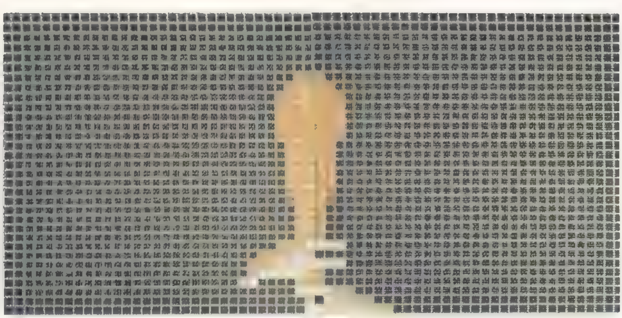
■!?



■お釈迦様



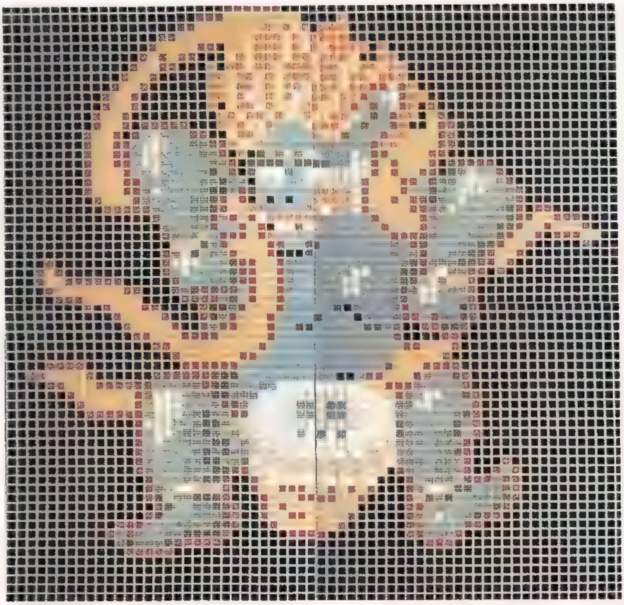
■源頼朝



■源頼朝（しゃく）



■風神



■雷神

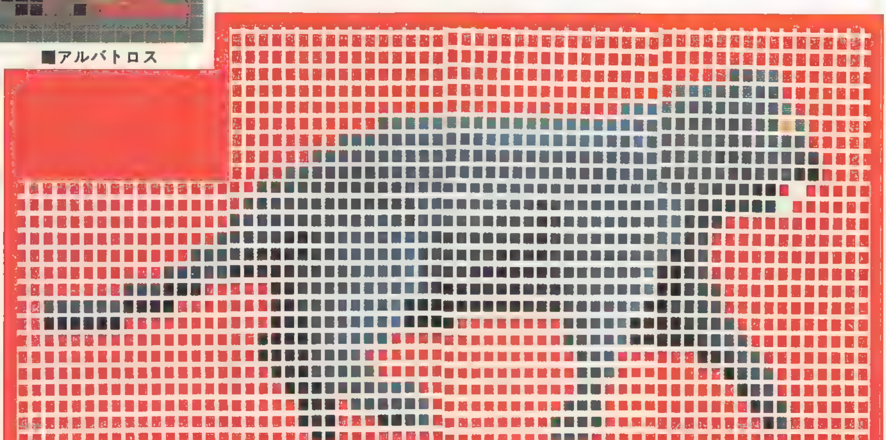
ROLLING THUNDER(ローリングサンダー)



■アルバトロス



■アルバトロス（銃撃ち）



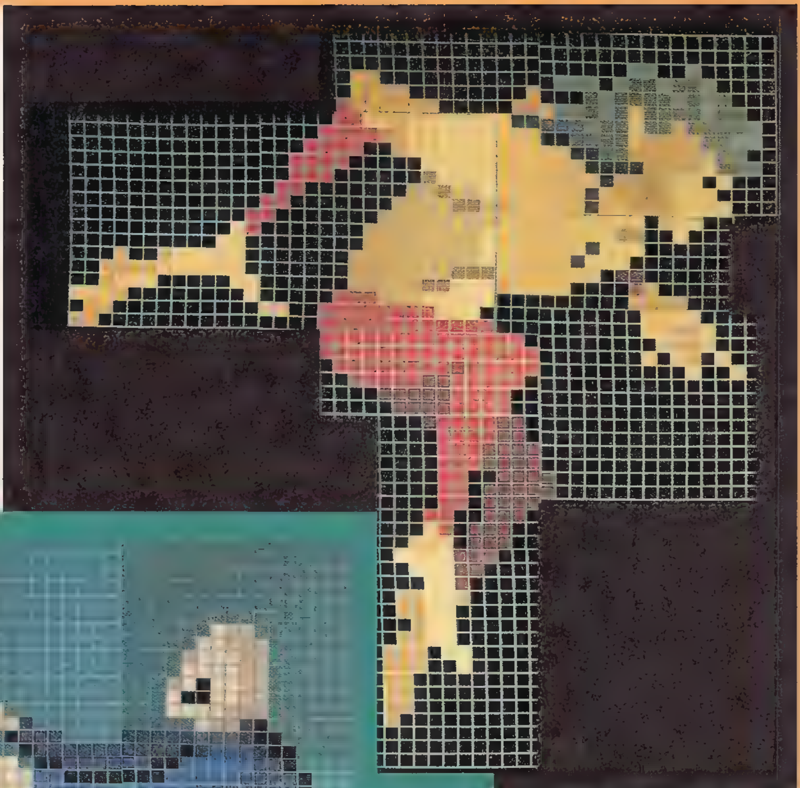
■パンサー



■マスカー・ピンク（タイプ1，色ちがいあり）



■マスカー・イエロー（タイプ2，色ちがいあり）



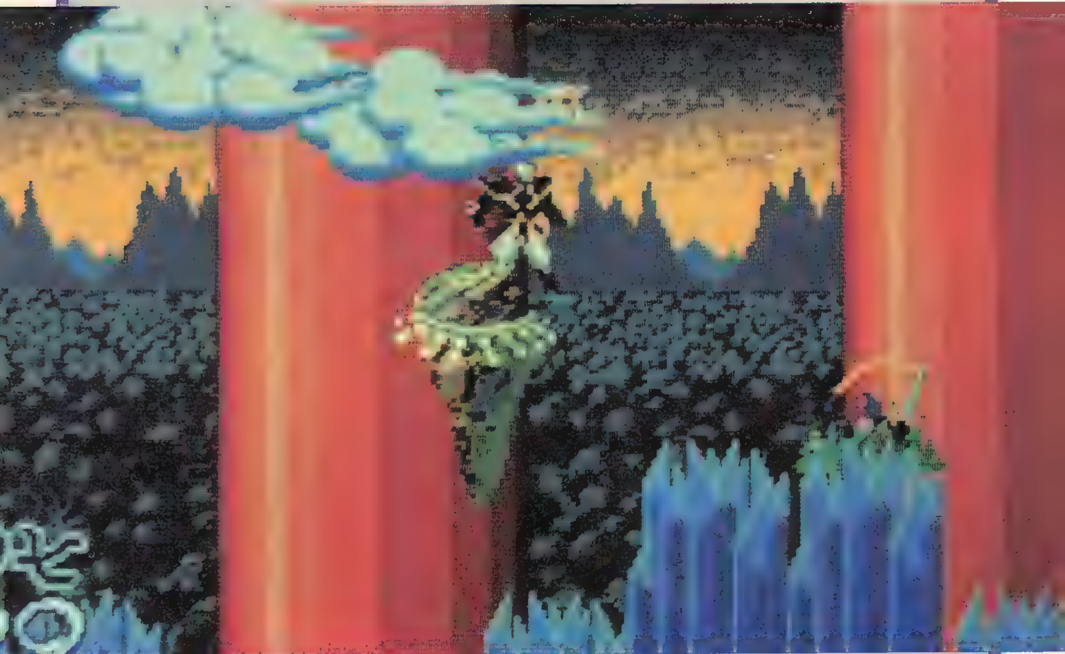
■ブローガ



■マブー

第4章

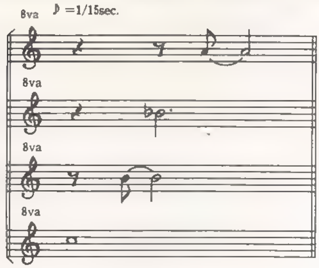
ナムコ・ビデオゲーム楽譜集



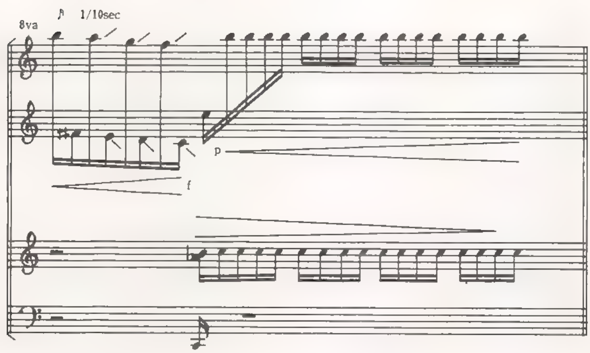
ナムコのゲーム・ミュージックは，常にビデオゲーム界をリードしてきました。ビデオゲーム・ミュージックがレコード化されるようになったキッカケも，ナムコのゲームからでした。この章では，ナムコのすぐれた作品の楽譜をご紹介します。

BARADUKE（バラデューク）

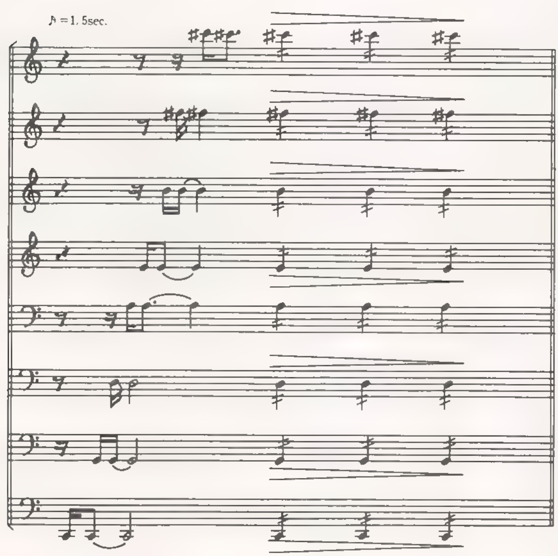
●コイン音
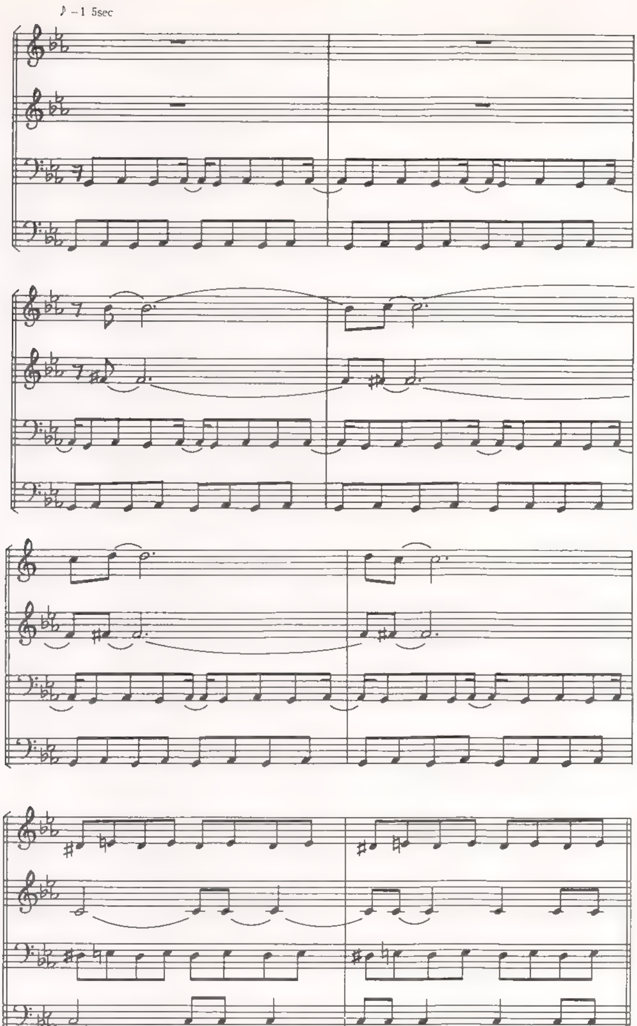


●ラウンドスタート音
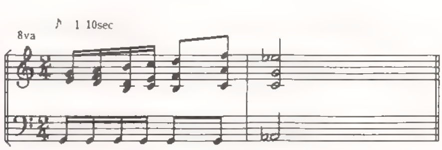


●ゲーム・オーバー音



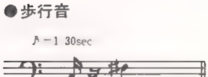
●ネーム入れミュージック
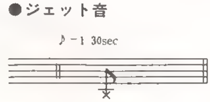


●エクステンド・ミュージック
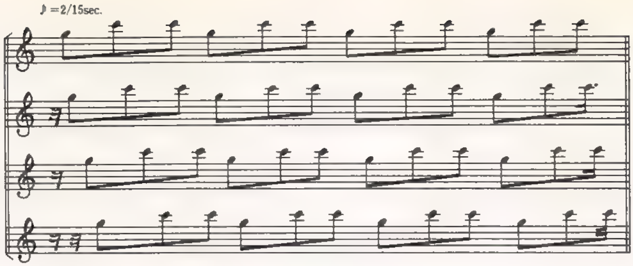


●歩行音
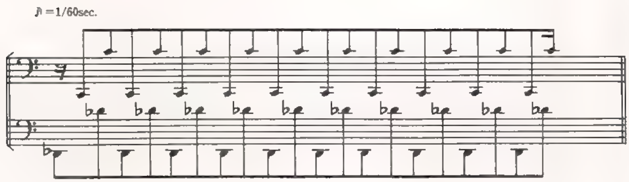


●ジェット音
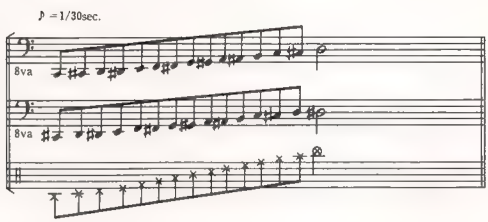


●ゲート・オープンしらせ音



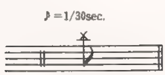
●ゲート・オープン音



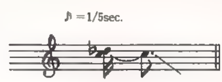
●ゲートはいり音



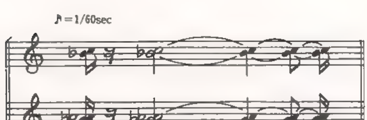
●下降音
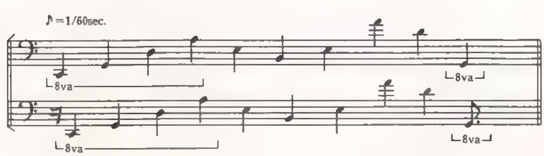


●ショット音
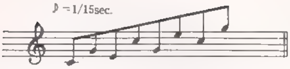


●ダメージ音
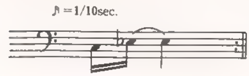


●バグマン音



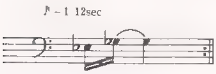
●ラッキー音
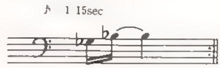


●心臓音その1



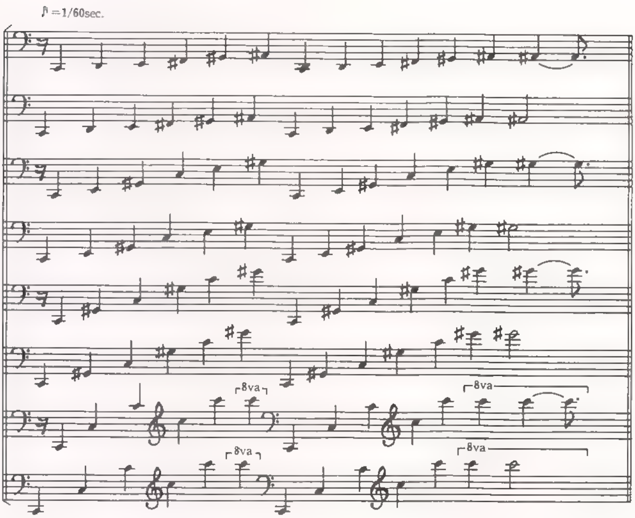
●心臓音その2
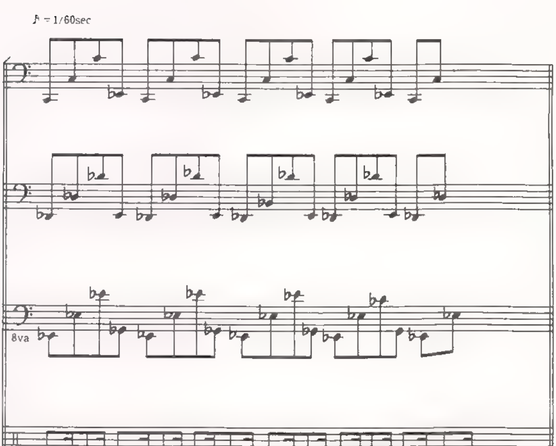


●心臓音その3



●ミス音

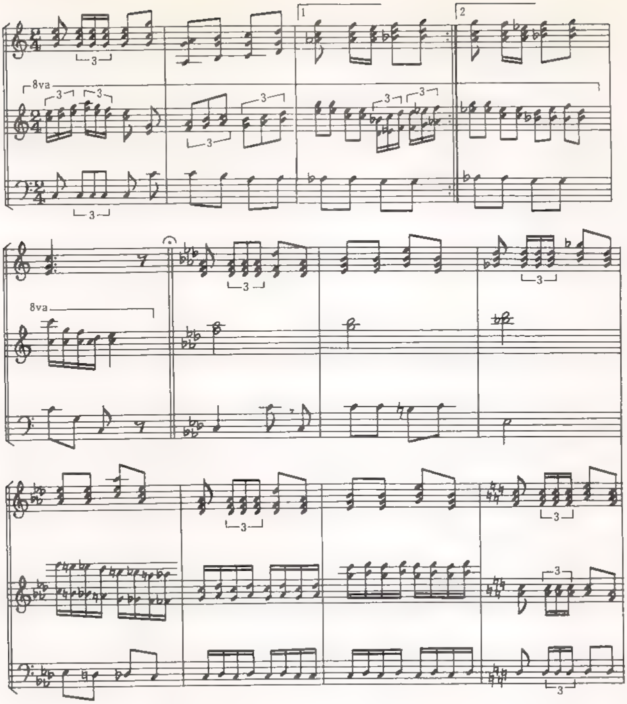


●オクティ消滅音
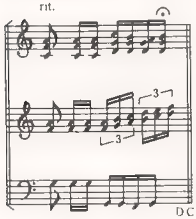


●大団円ミュージック

♪ -7 30sec.
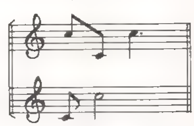


rit.



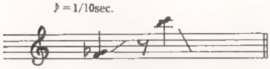
●カプセル開き音

♪ =1/15sec.
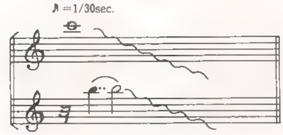


●パケット・サンキュー音

♪ =1/10sec.
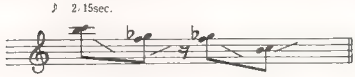


●パケット泣き音

♪ =1/30sec.



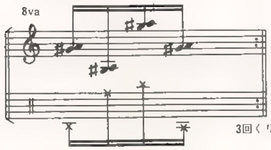
●パケットいやいや音

♪ 2/15sec.

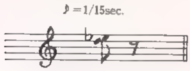


●波動ガンひろい音

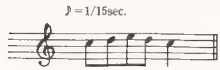
♪ –1/60sec



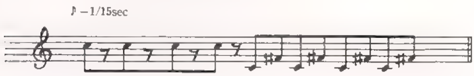
●ルーレット回り音



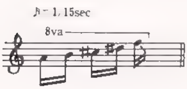
●ルーレットはずれ音
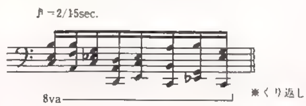


●ルーレット・アンラッキー音



●REMON（イエロー・エンジェル取り音）
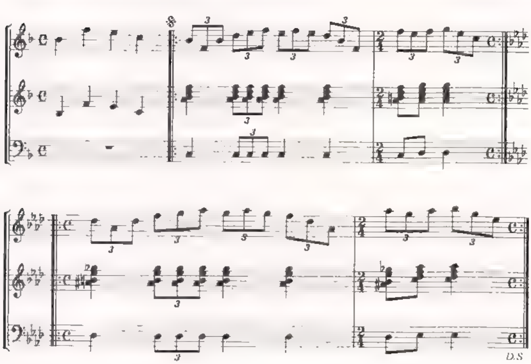


●グレート・オクティー出現
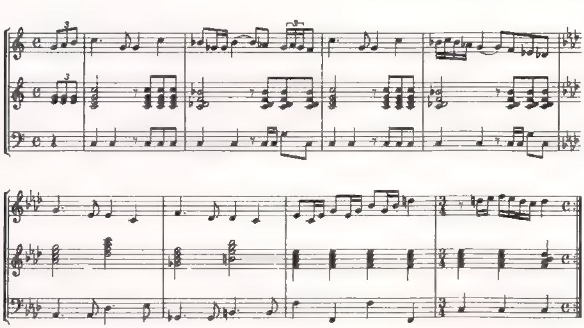


MOTOS （モトス）
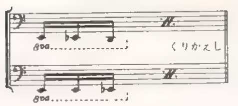
●アトラクト・モードBGM
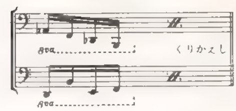


●ネーム入れBGM
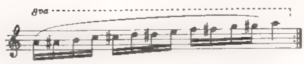


●ギガが，モトスに接近した時に出る音(距離が少し遠い時)
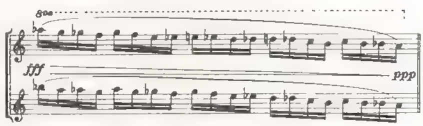


●ギガが，モトスに接近した時に出る音(距離が近い時)
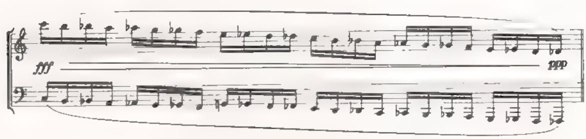


●パワーパーツ及びフライング・パーツの発信音
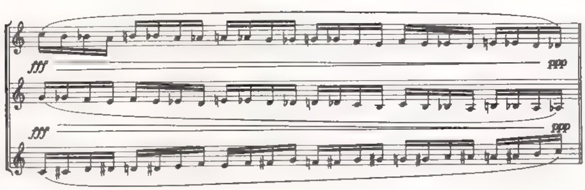


●ベースのフィールドが落ちる音
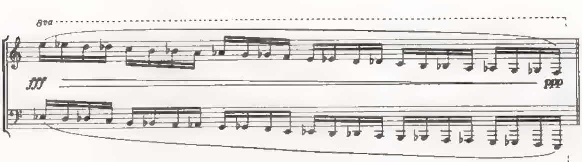


●ビーコンが落ちる音
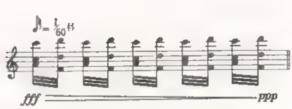


●パワー・パーツ及びフライング・パーツが落ちる音
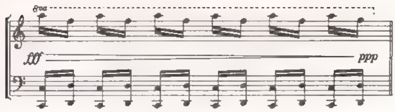


●スペースビー及びモトスが落ちる音
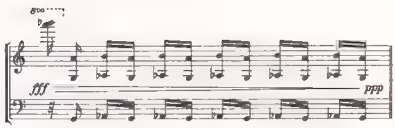


●ビーコンに当たった音

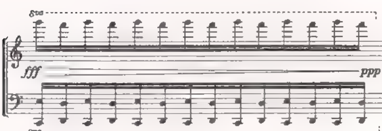




●ピューパに当たった音
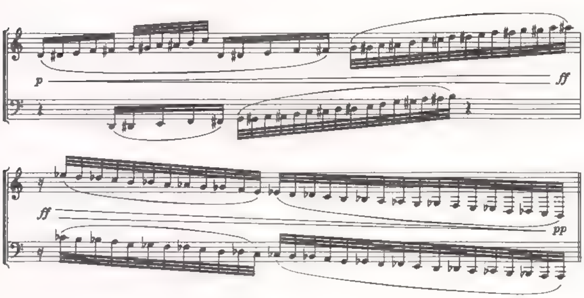


●ギカ及びメガに当たった音
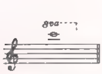


●スペースビーに当たった音
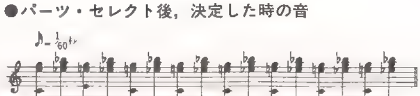


●モトス・ジャンプ音
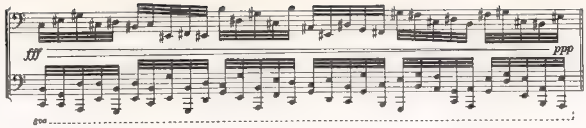


●パーツ・セレクト音



●パーツ・セレクト後，決定した時の音
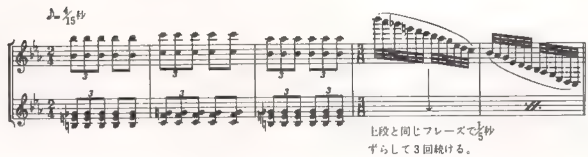


●流星がベースに当たり爆発した時の音
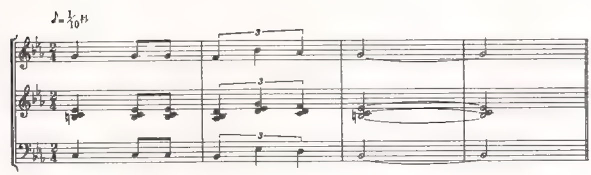


●流星飛来音
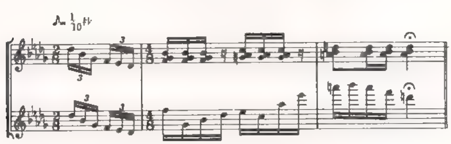


●ラウンド・スタート音



●ラウンド・クリア・ファンファーレ



●エクスンド音
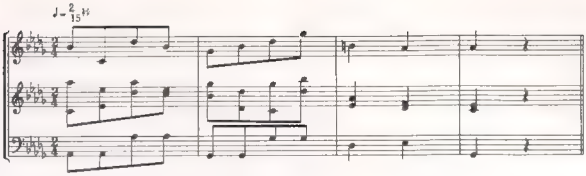


●ハイ・スコア・ファンファーレ
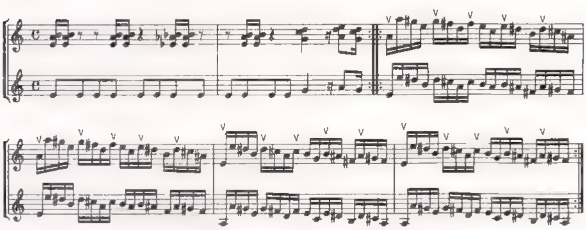


●クレジット音
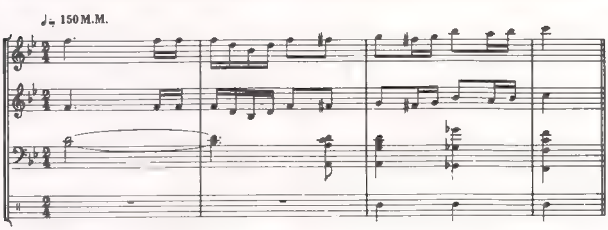




●ゲーム・オーバー・ミュージック
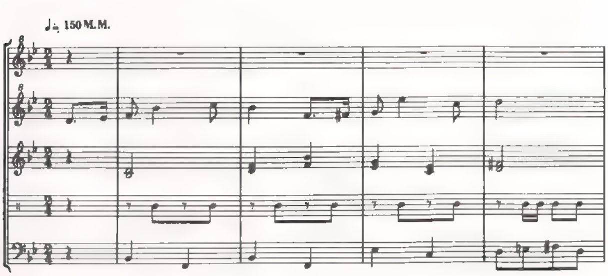


●BGM
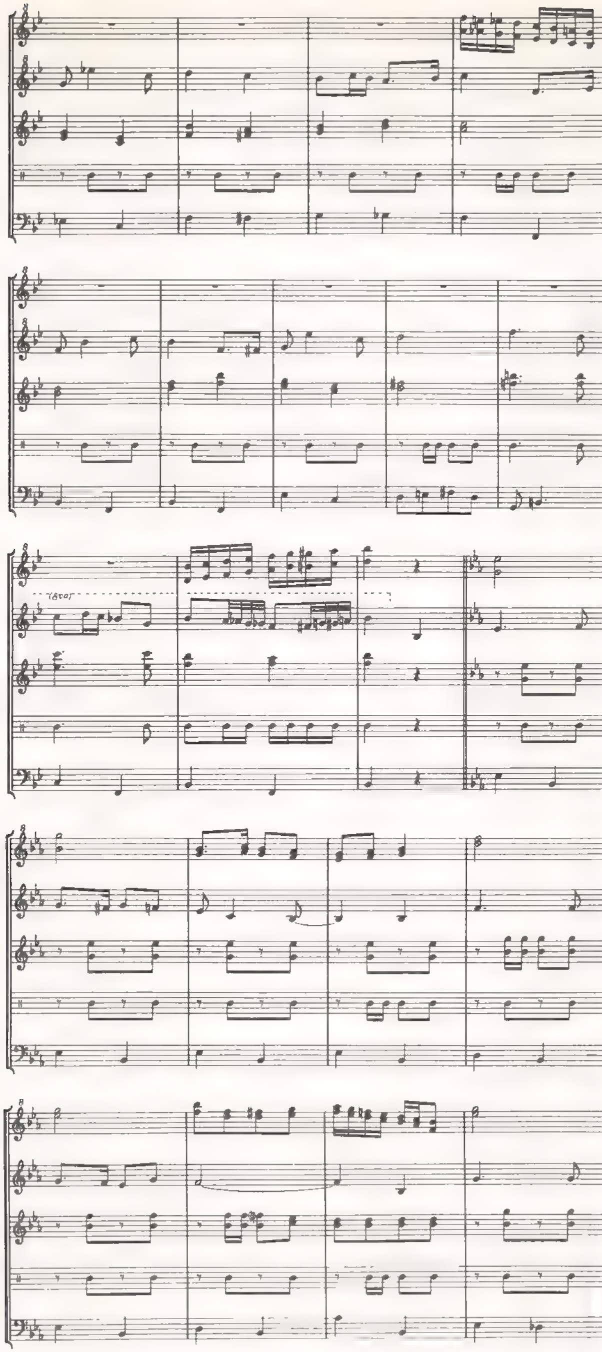
SKYKID DX（スカイキッドデラックス）
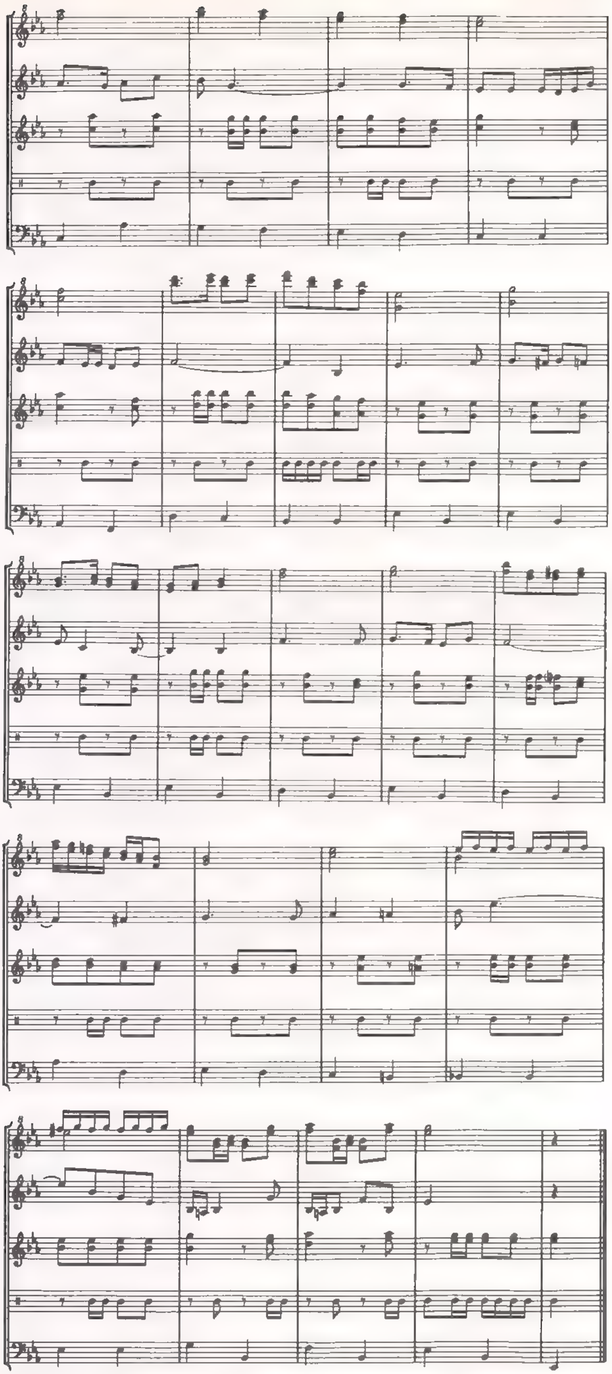


●BGMイントロ
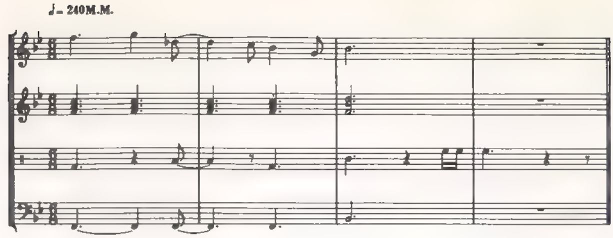


●BGM
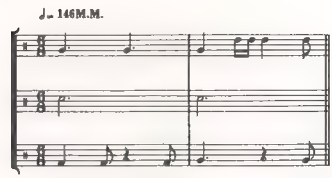

(8va)



●ラウンド音
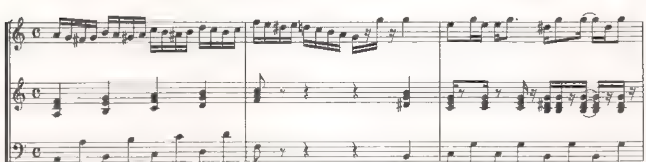


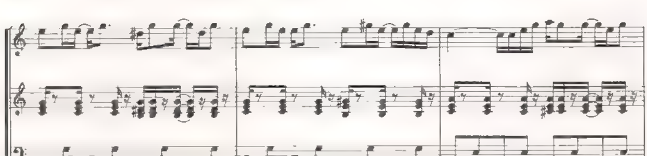
●かみなり坊やＢＧＭ
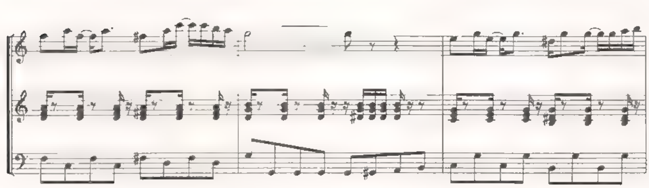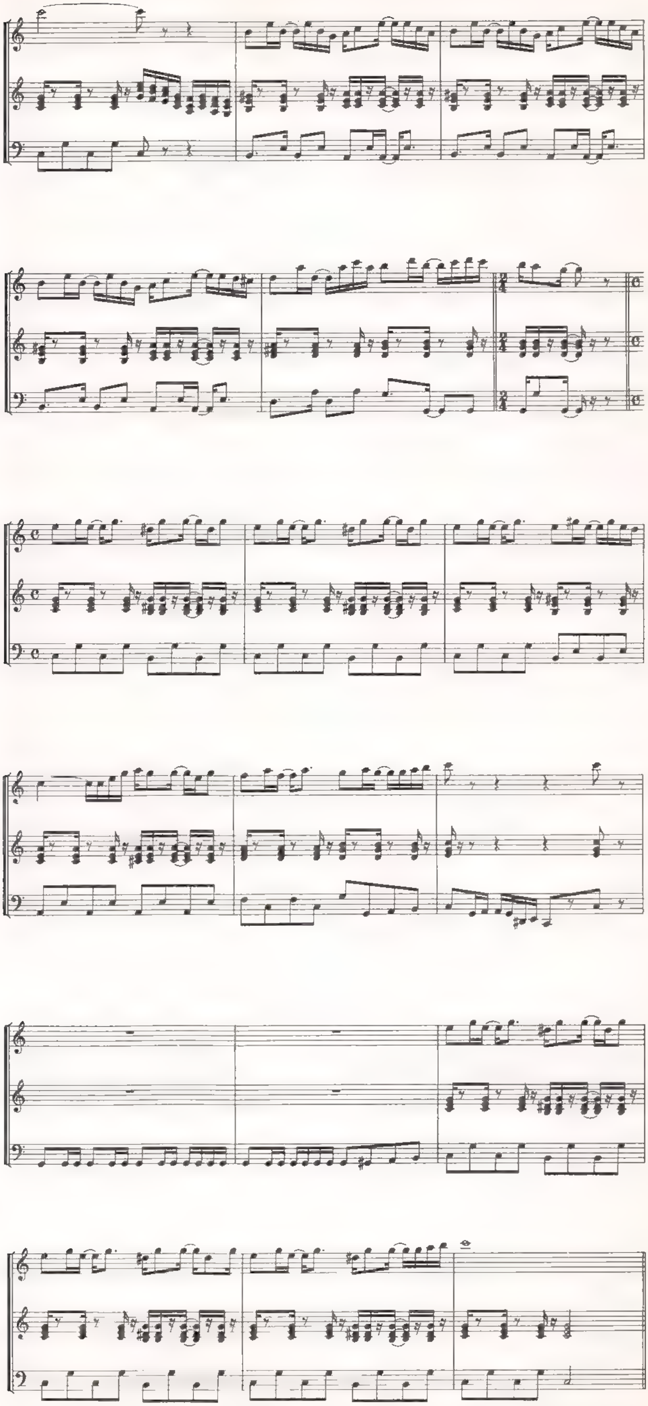


ホッピングマッピー

●ネーム入れ

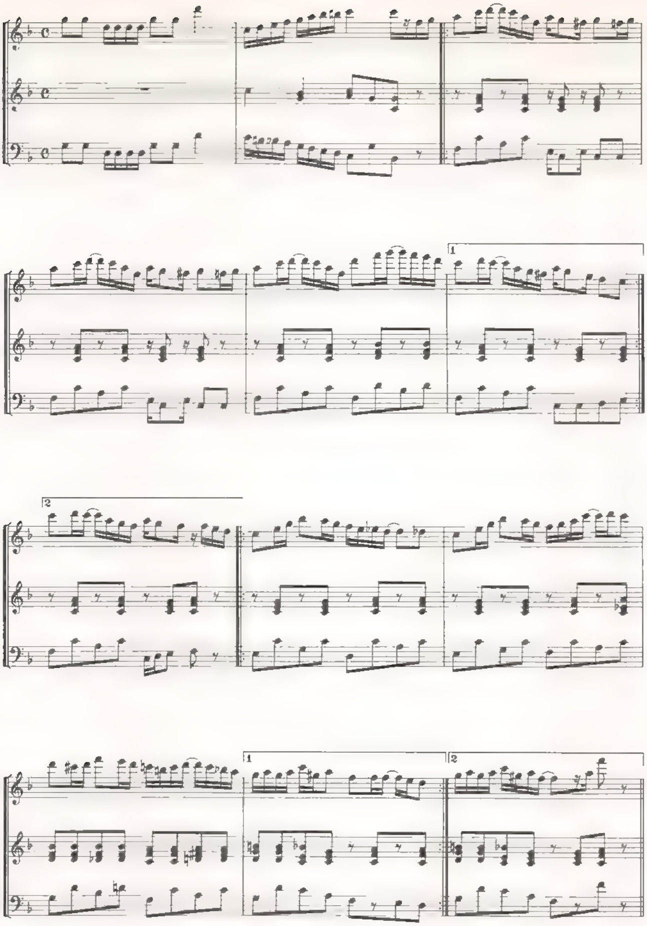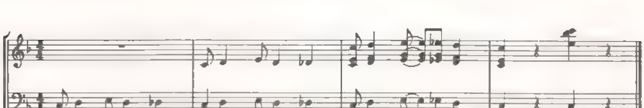








●メインBGM
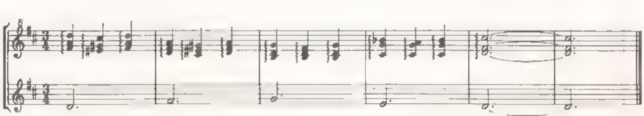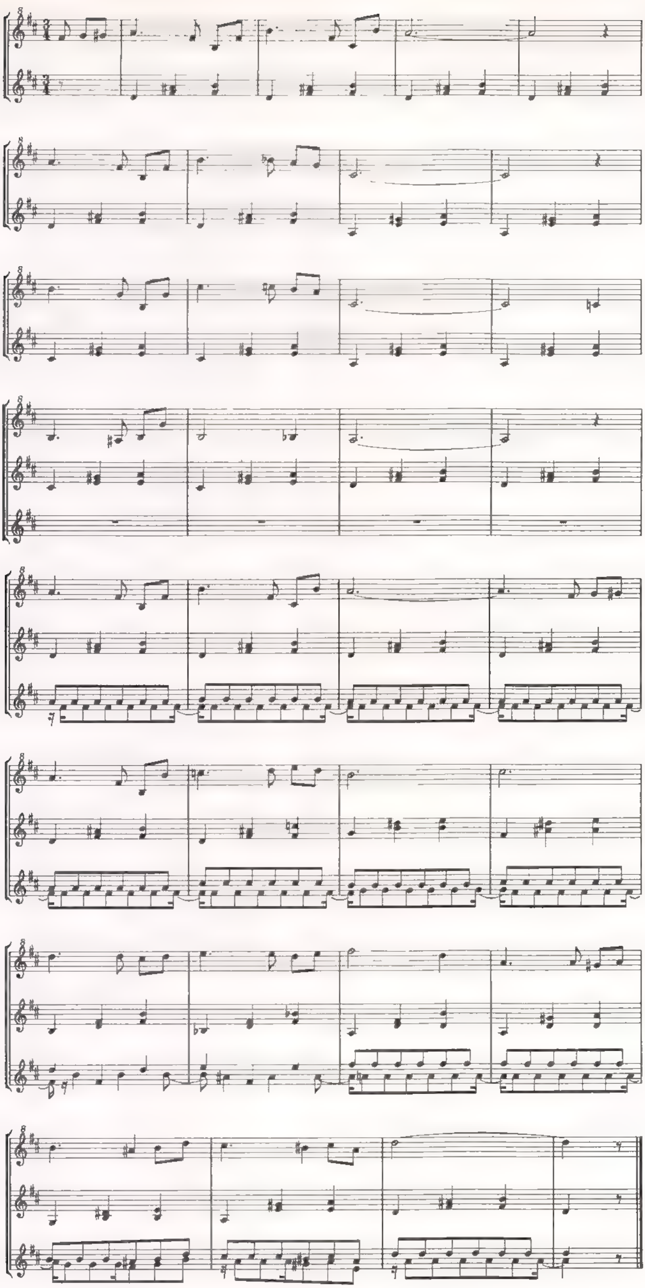


トイポップ

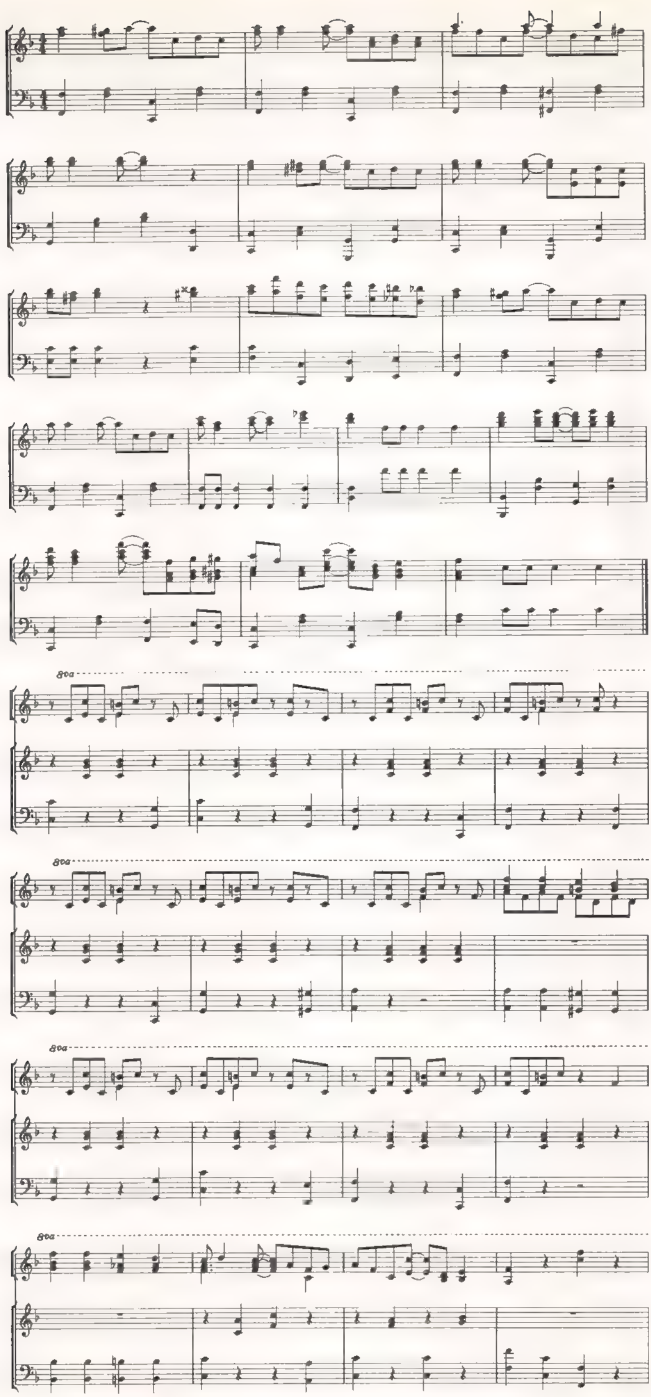
●ラウンド・スタート・ミュージック
（BGMイントロ）
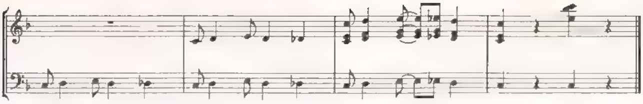


●ゲーム・オーバー・ミュージック
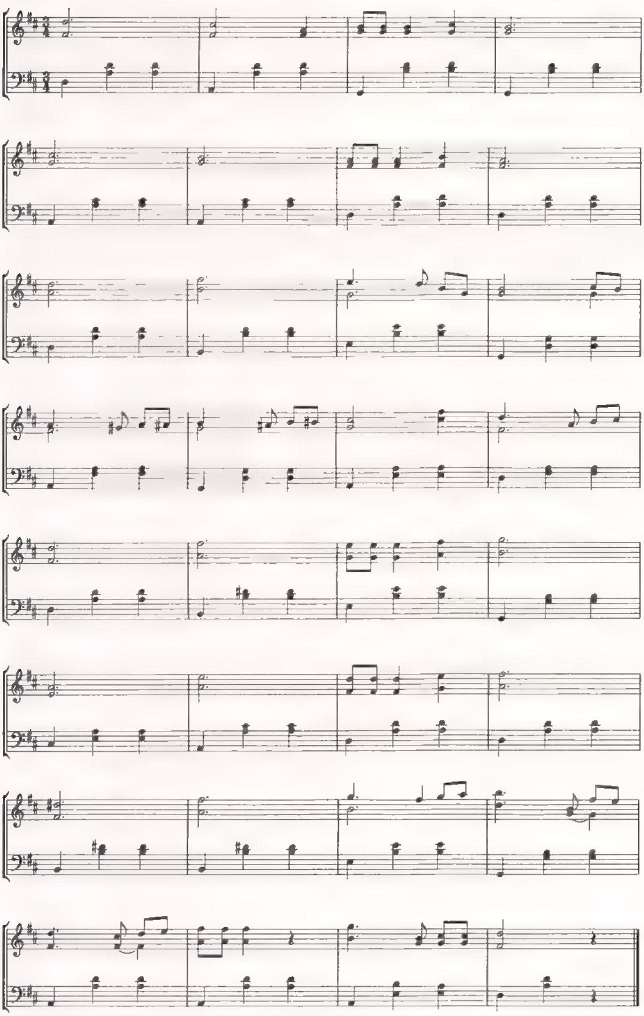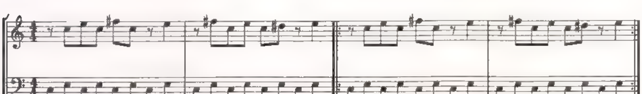





8va
8va
8va
8va
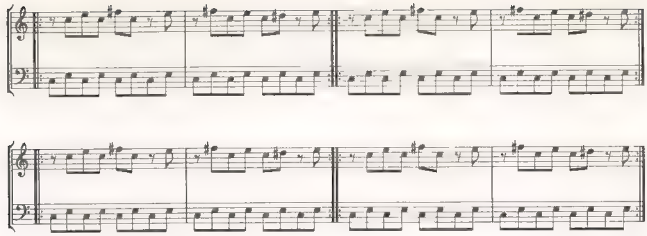


●ボーナス・ラウンドBGM
オールラウンド・クリア・
ミュージック
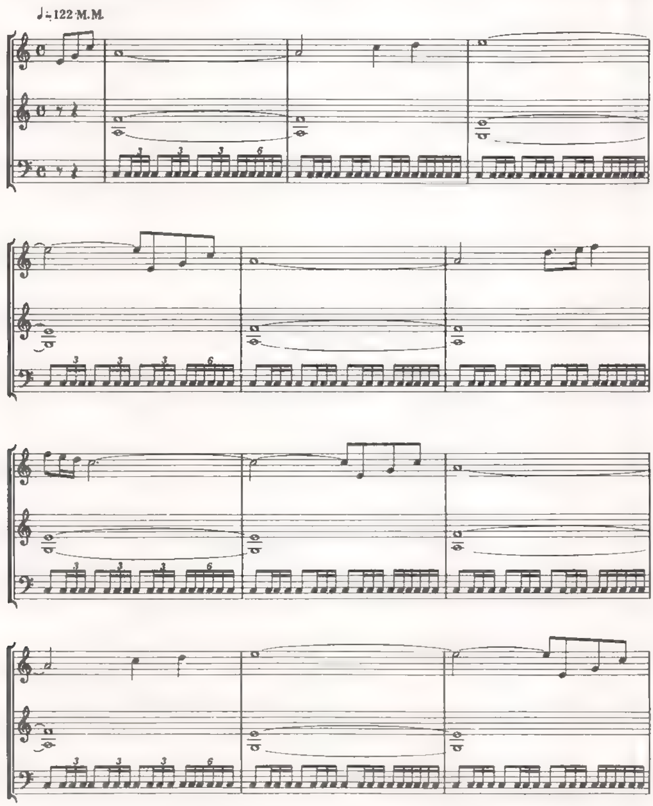


●いそげBGM
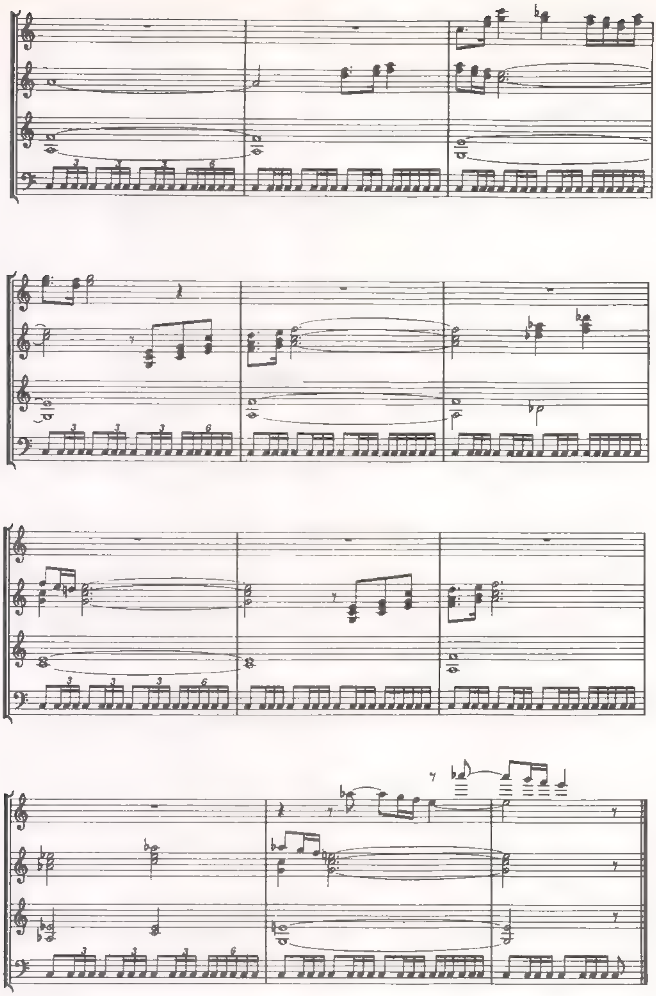




THE RETURN OF ISHTAR（ザ・リターン・オブ・イシター）
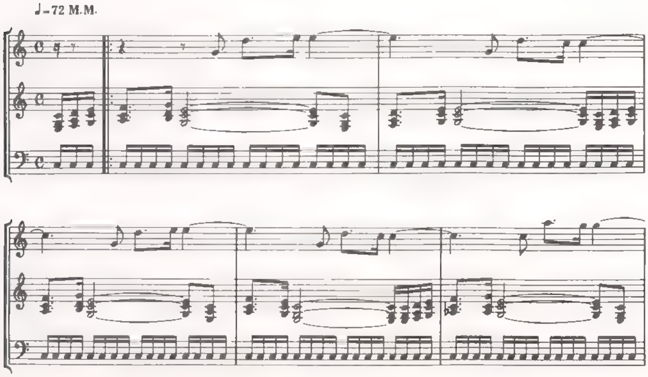
●通常ＢＧＭ

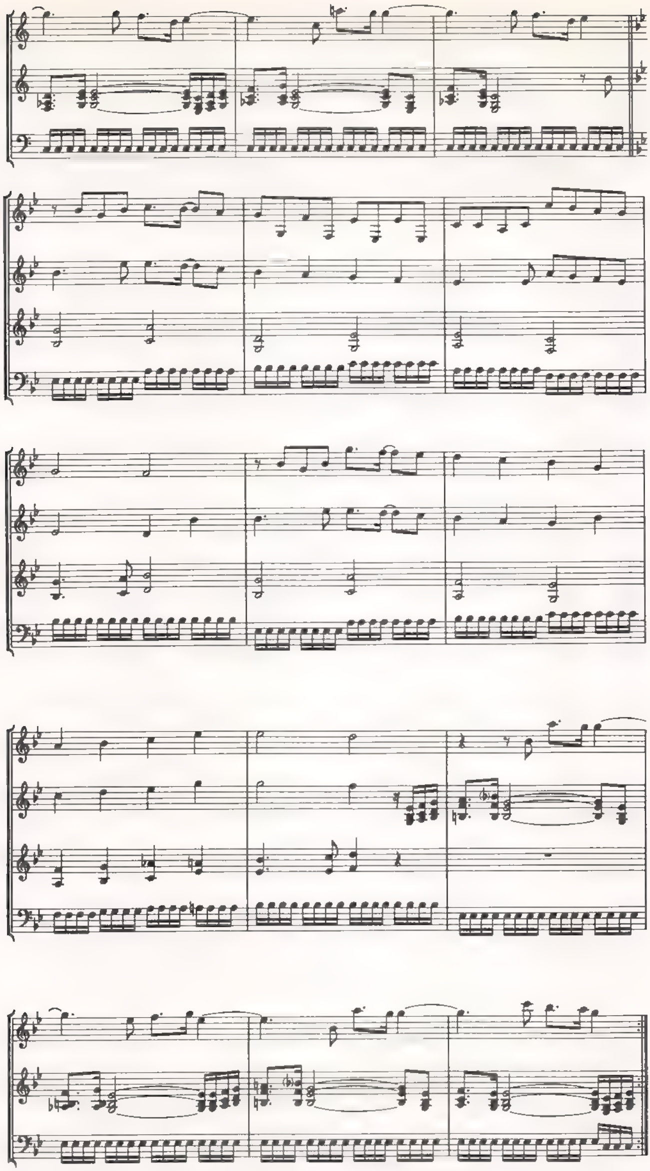




●ローパーBGM
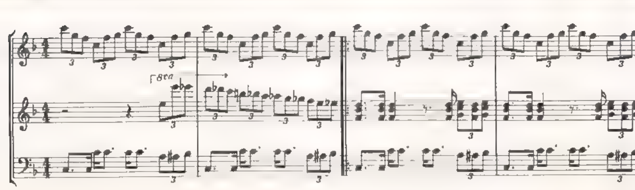
♩=72 M.M.
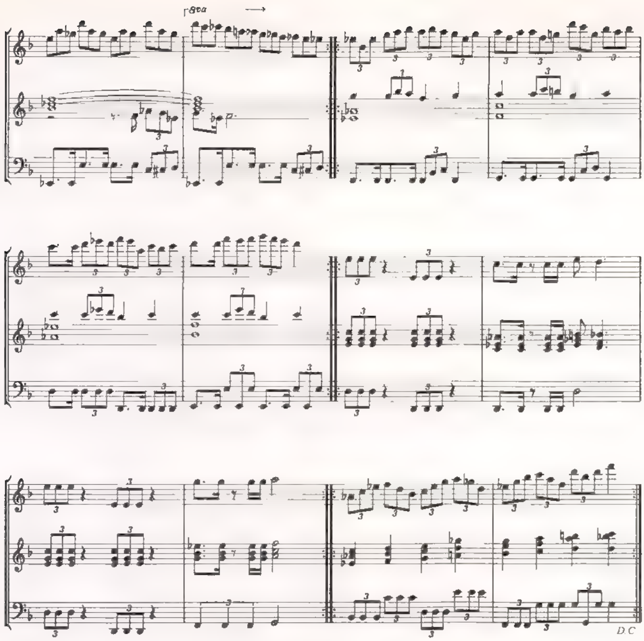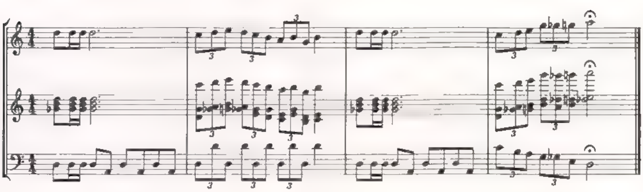




サンダーセプター

●BGM
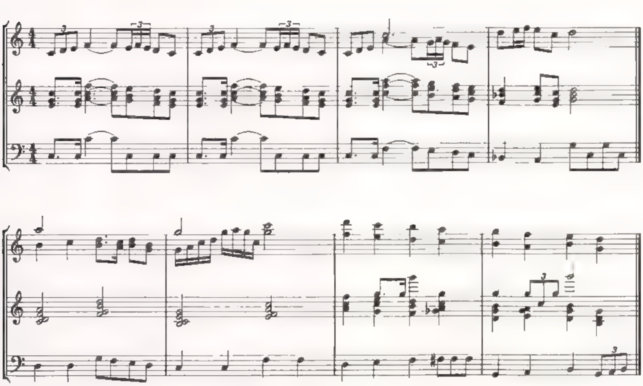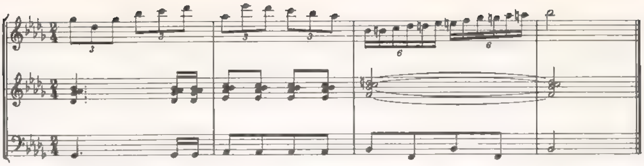




●面クリア・ミュージック
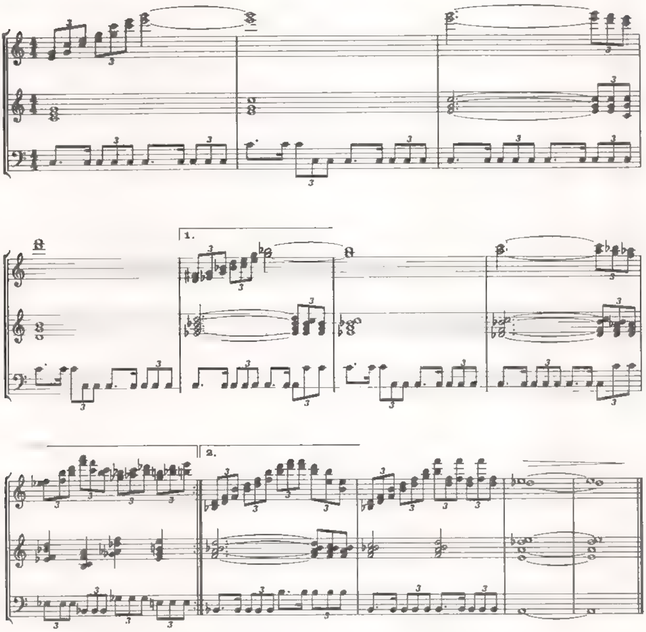


●ネーム入れミュージック
（上位ランキング）
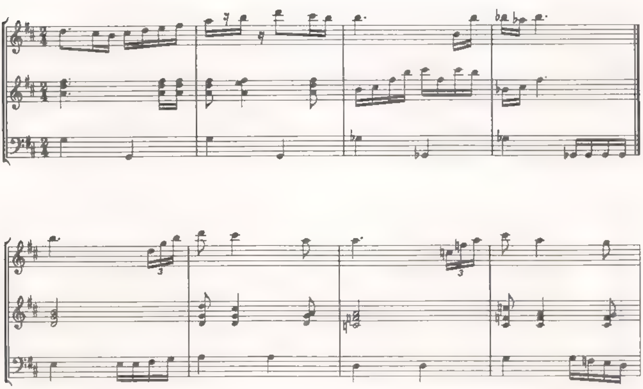


●オープニング・ミュージック
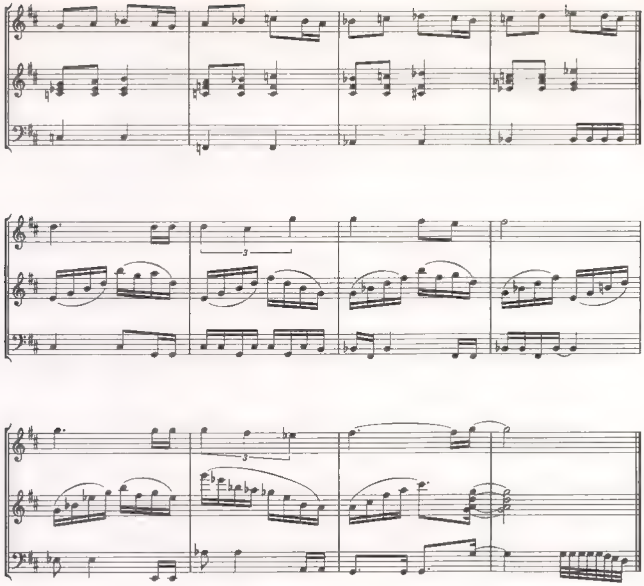


●最終面クリア・ミュージック
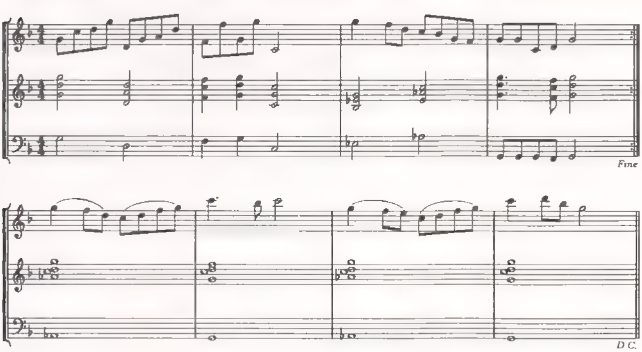


●ネーム入れミュージック
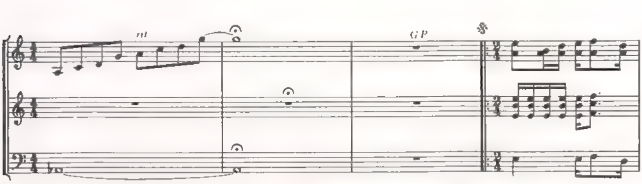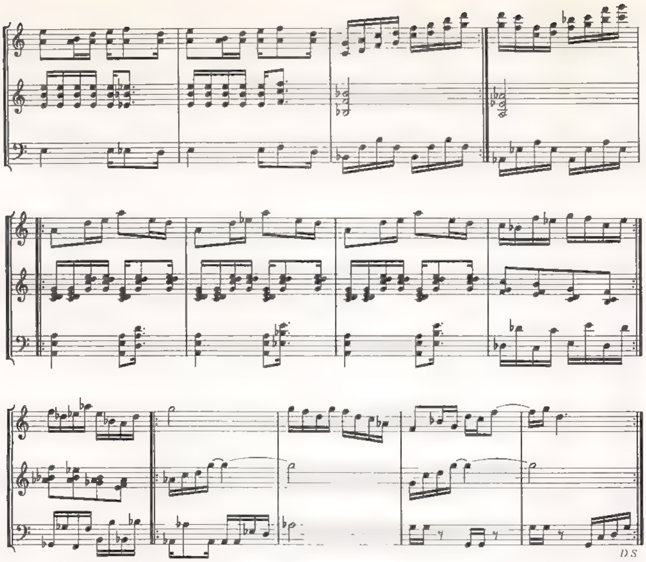




源平討魔伝

●源平討魔伝のテーマ
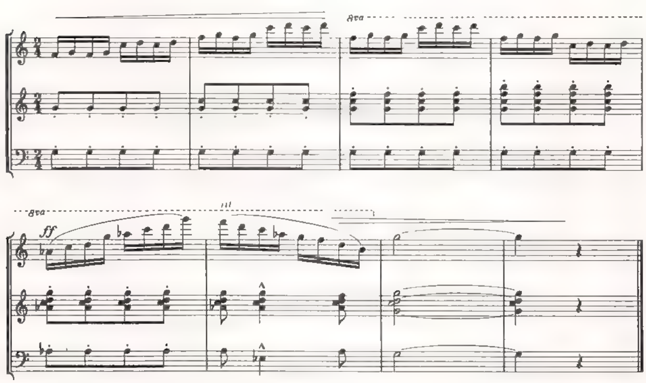


●小モードのテーマ
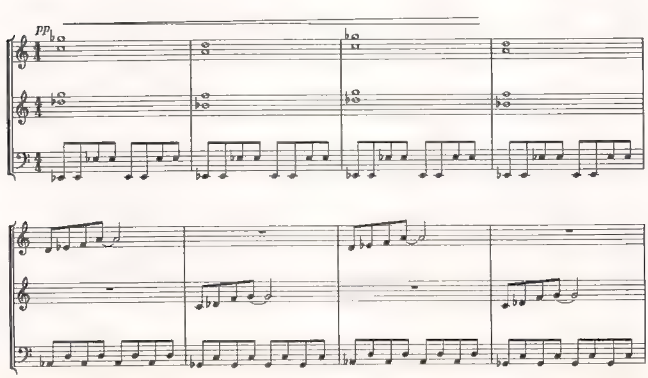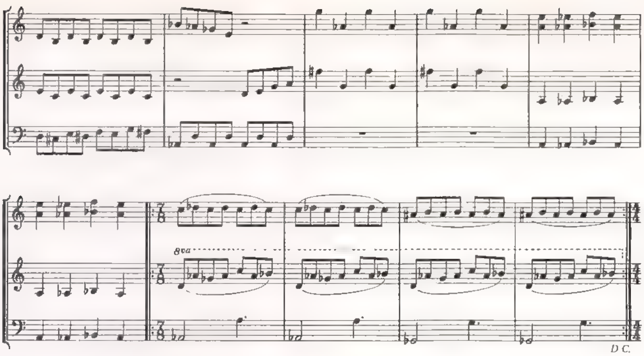




●オープニングのアイキャッチ
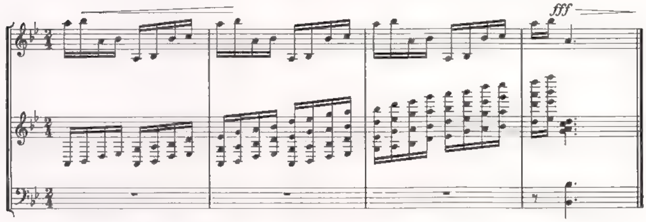


●平安京のテーマ

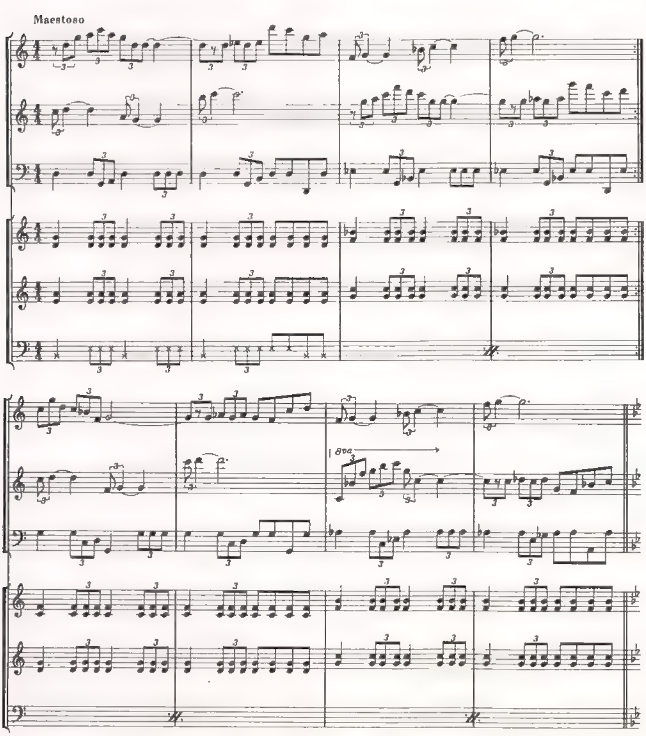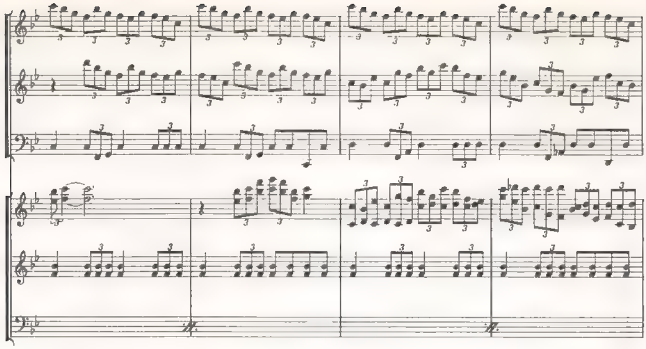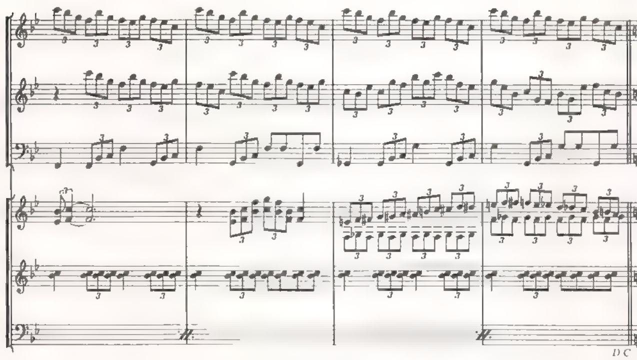




●完（ゲーム・オーバー）
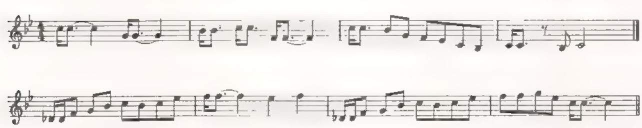


●大モードのBGM
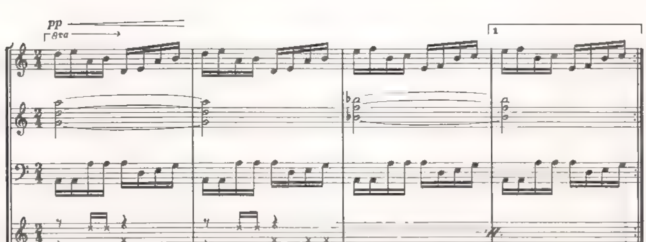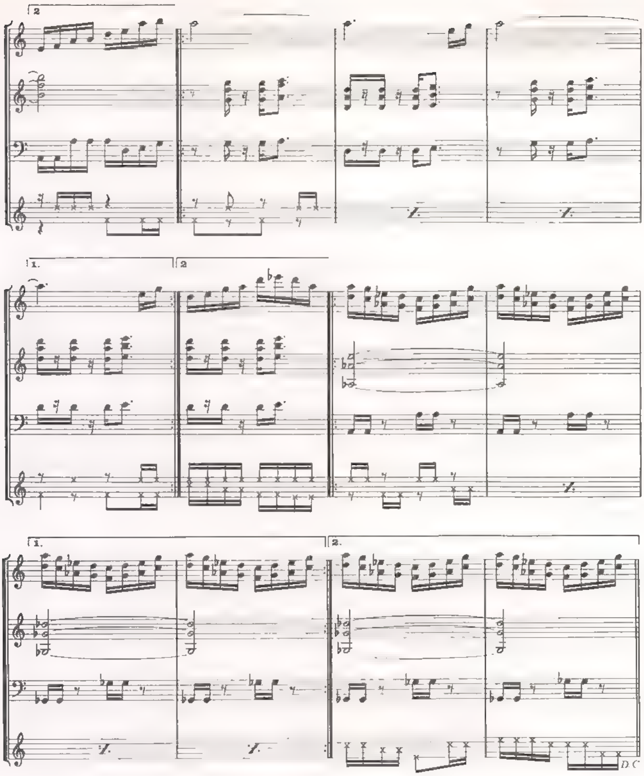






●琵琶法師のテーマ

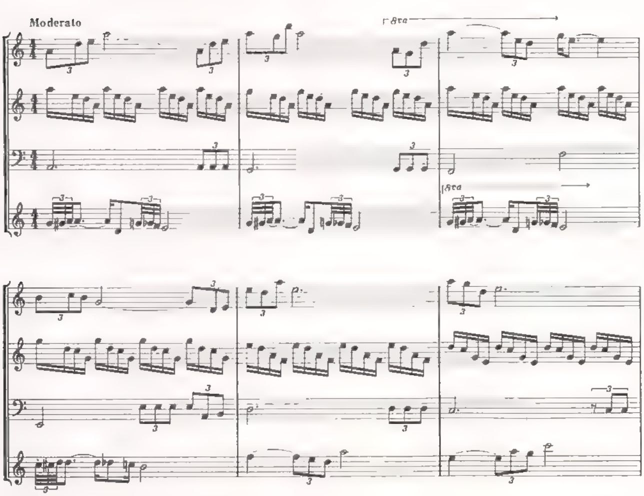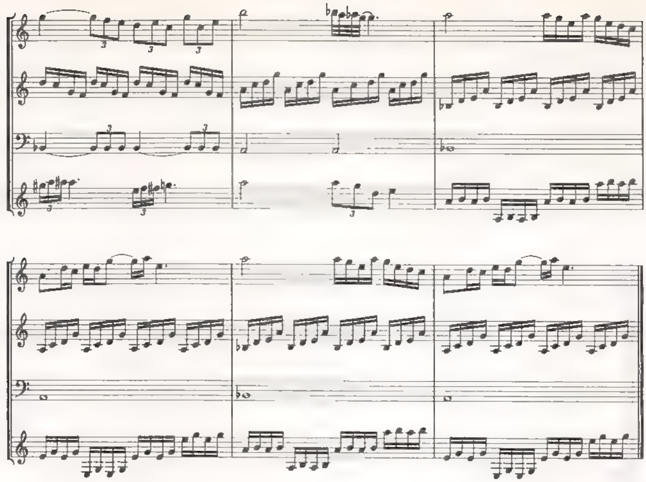


●義経のテーマ
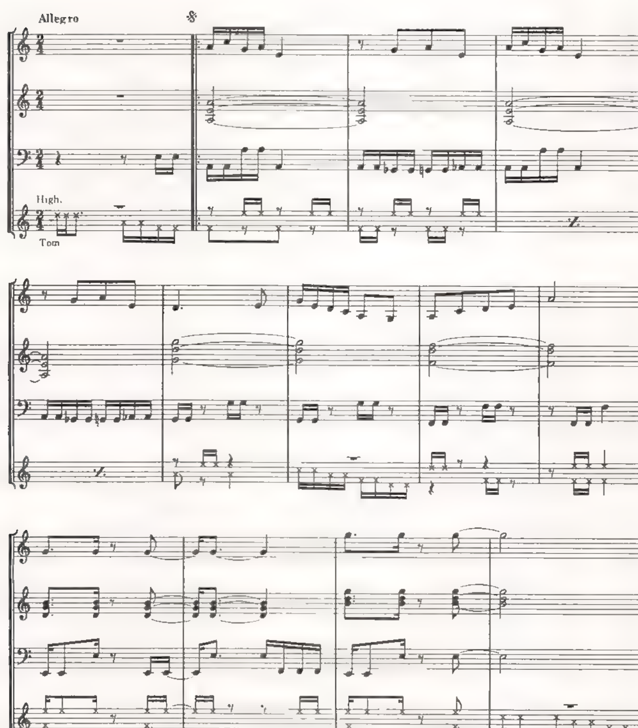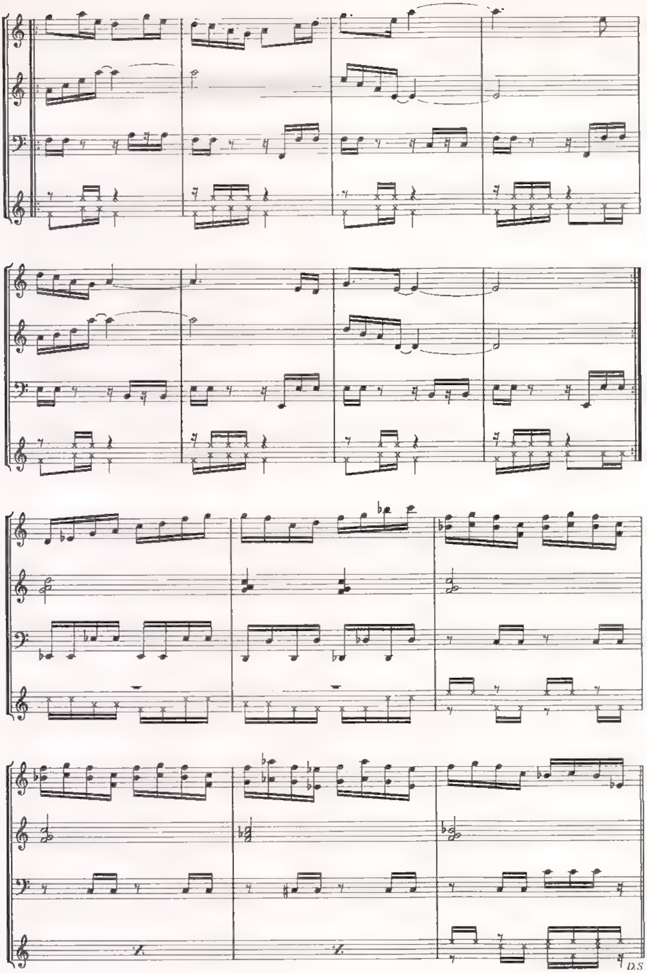




●エンディング・テーマ
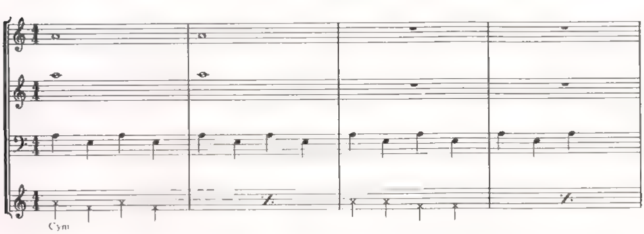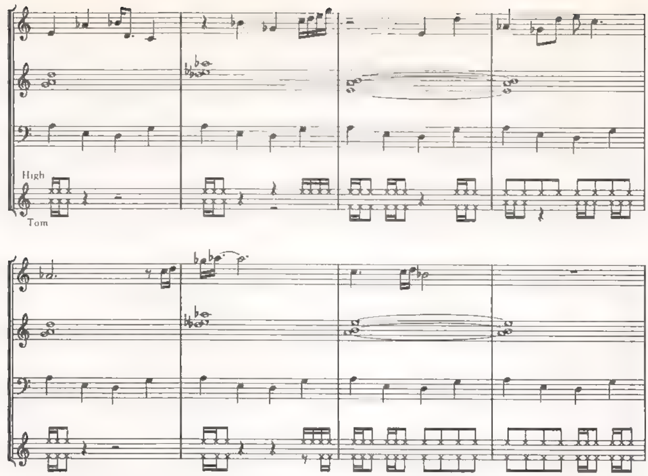




●ボーナス・ステージ
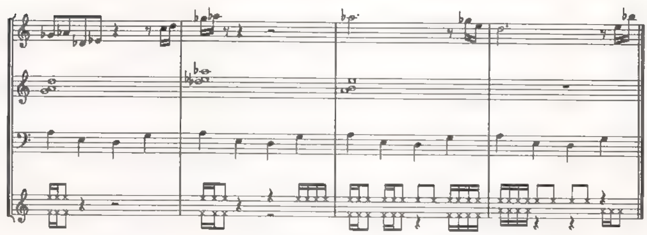




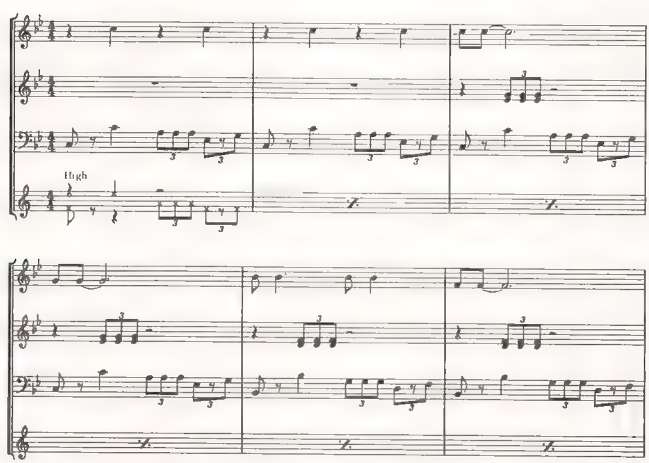
●弁慶
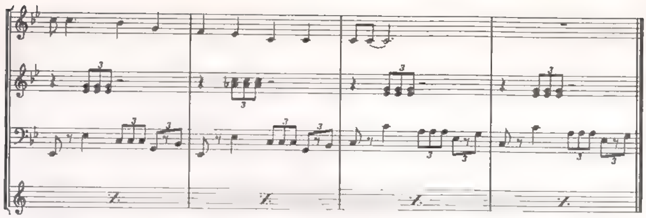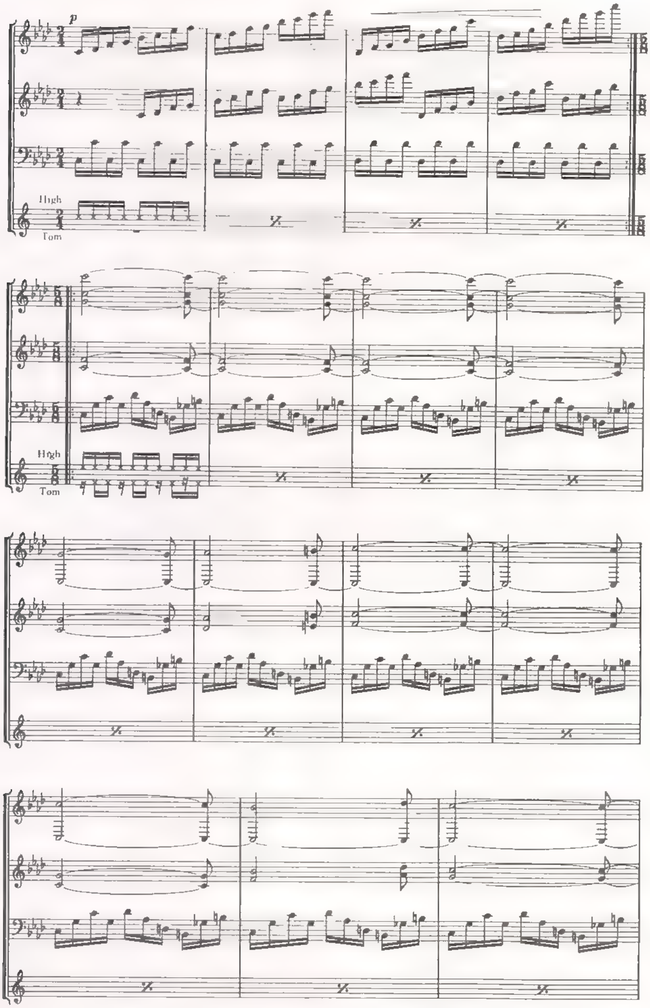




●だじゃれの国
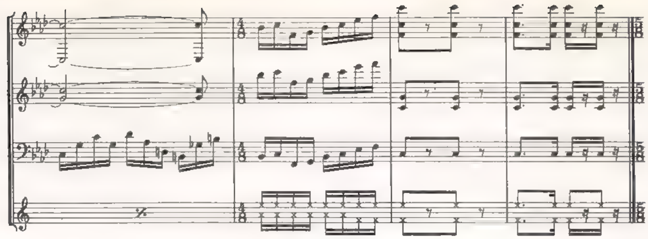






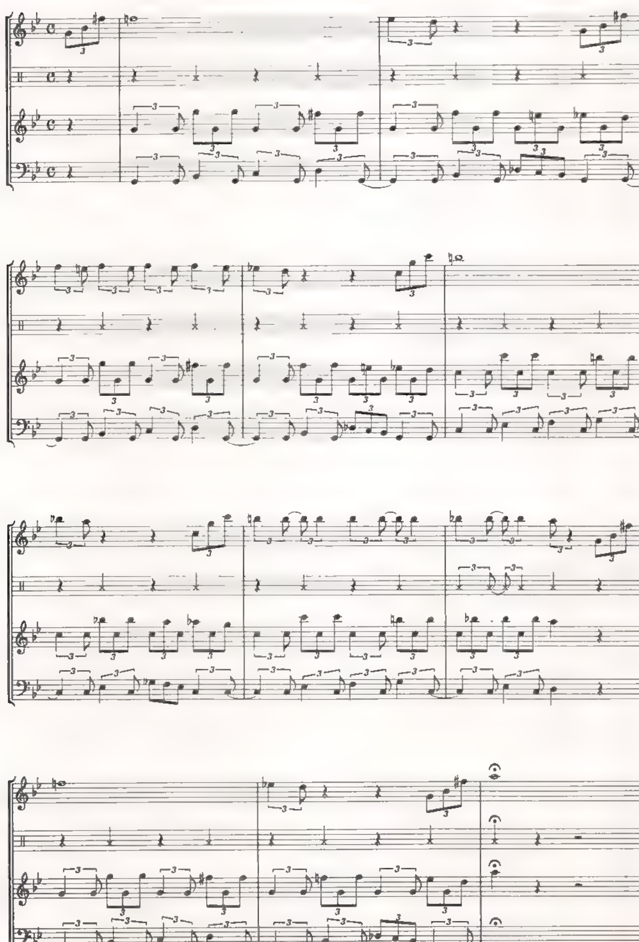
●頼朝のテーマ

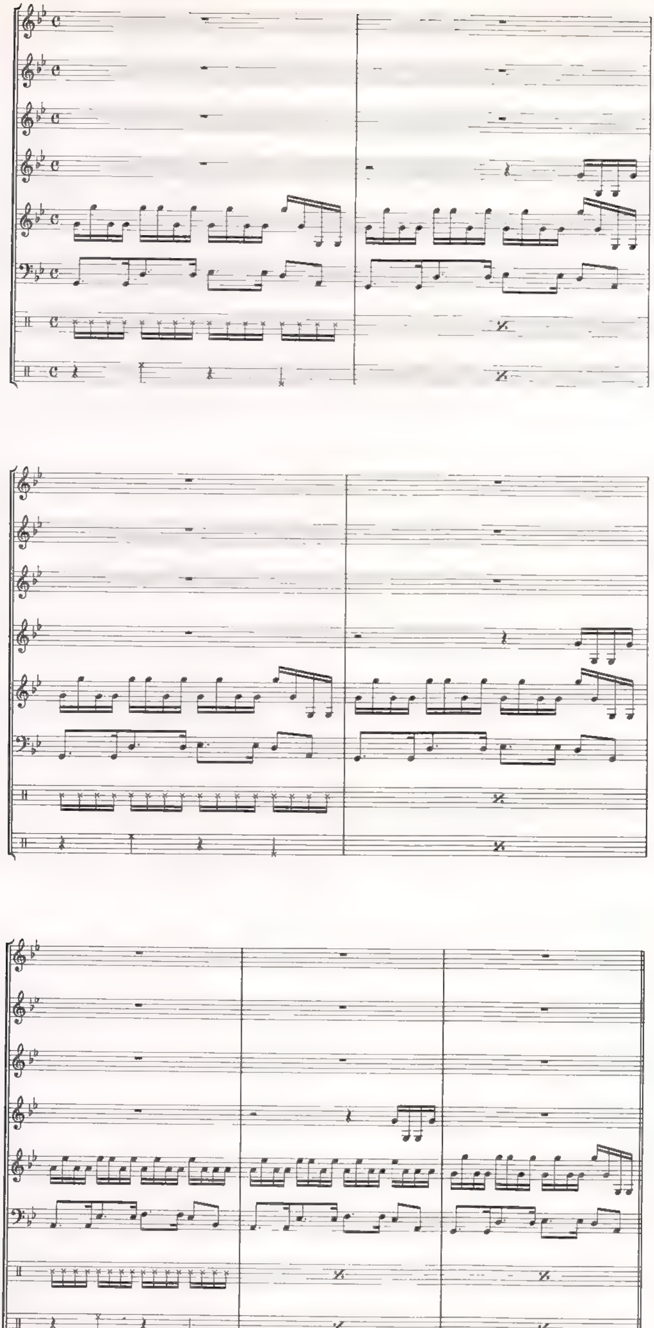


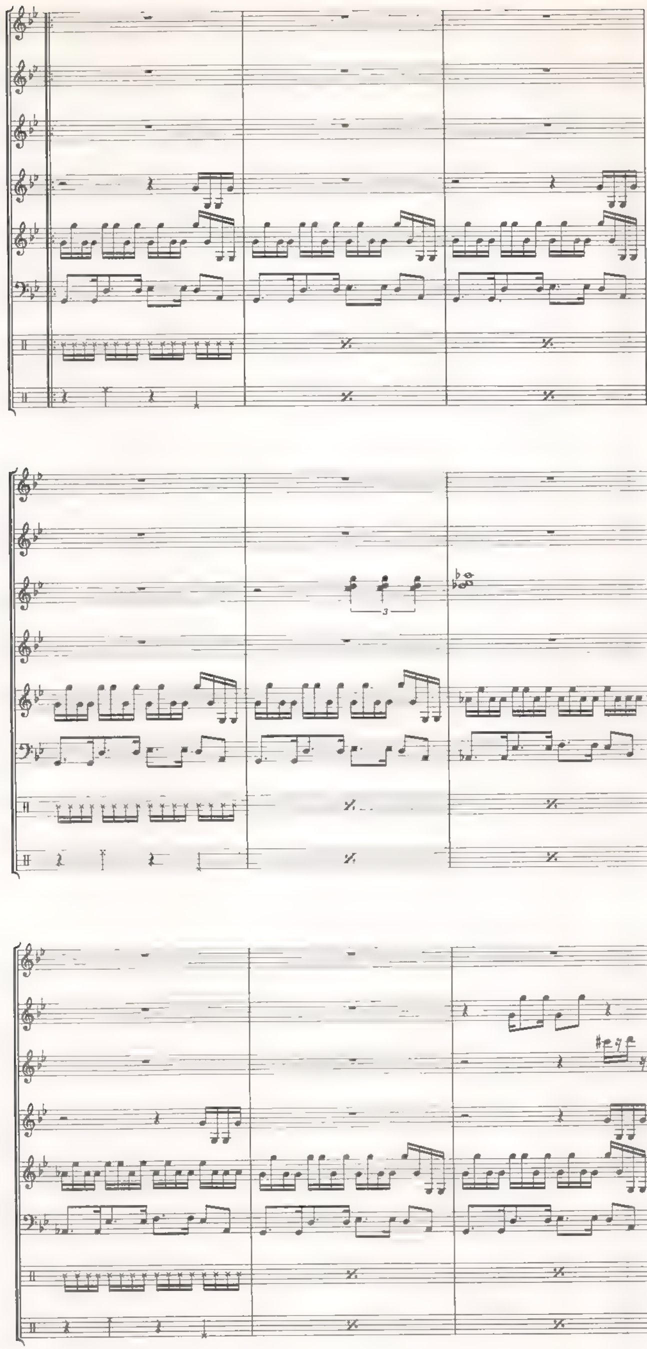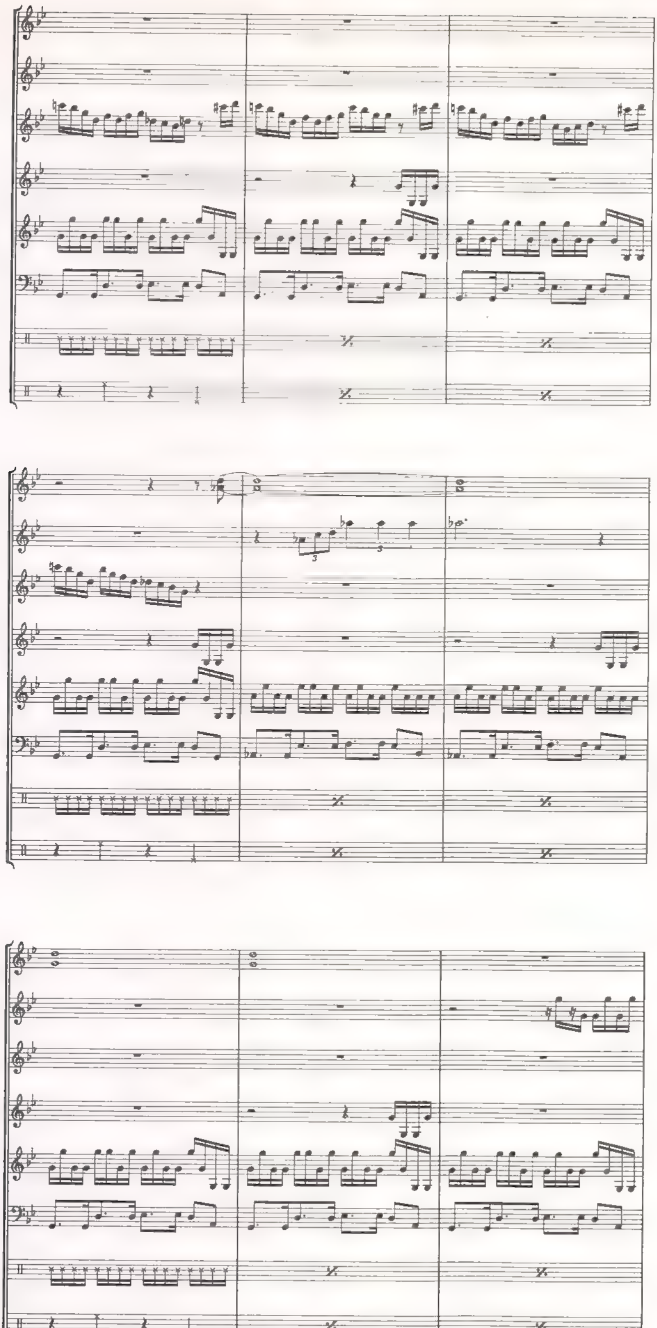


ローリングサンダー

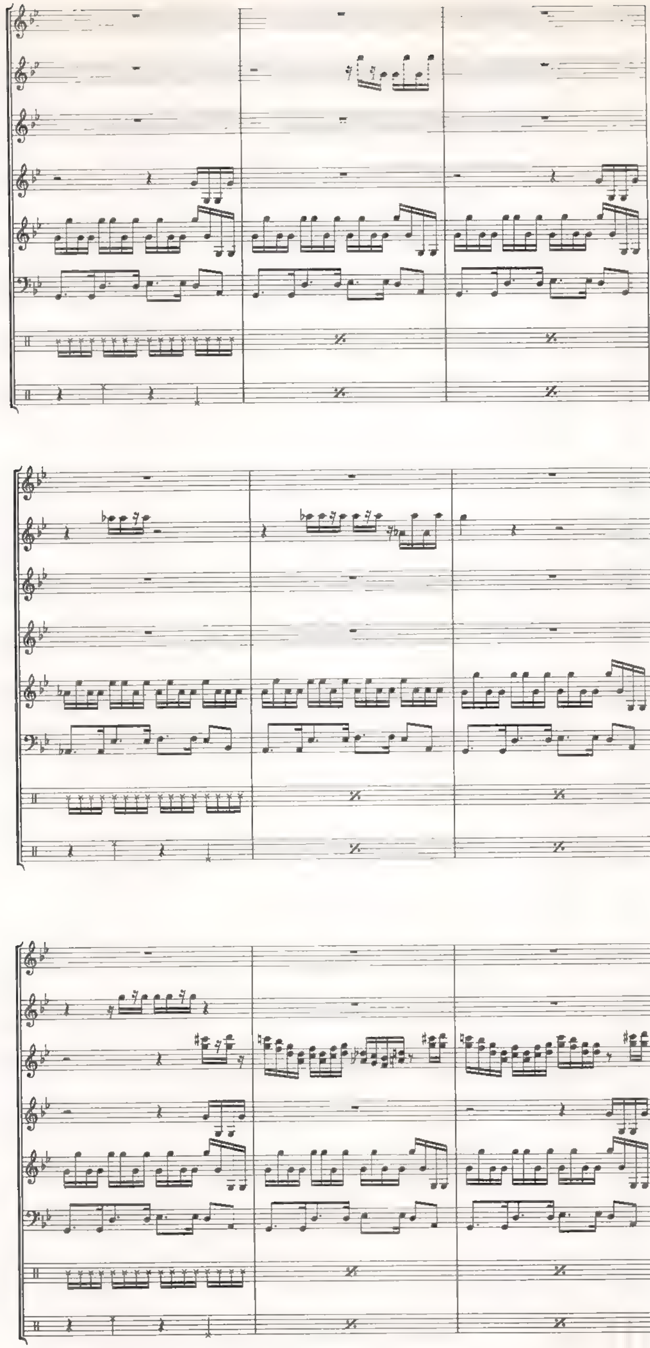
● スタート・ミュージック
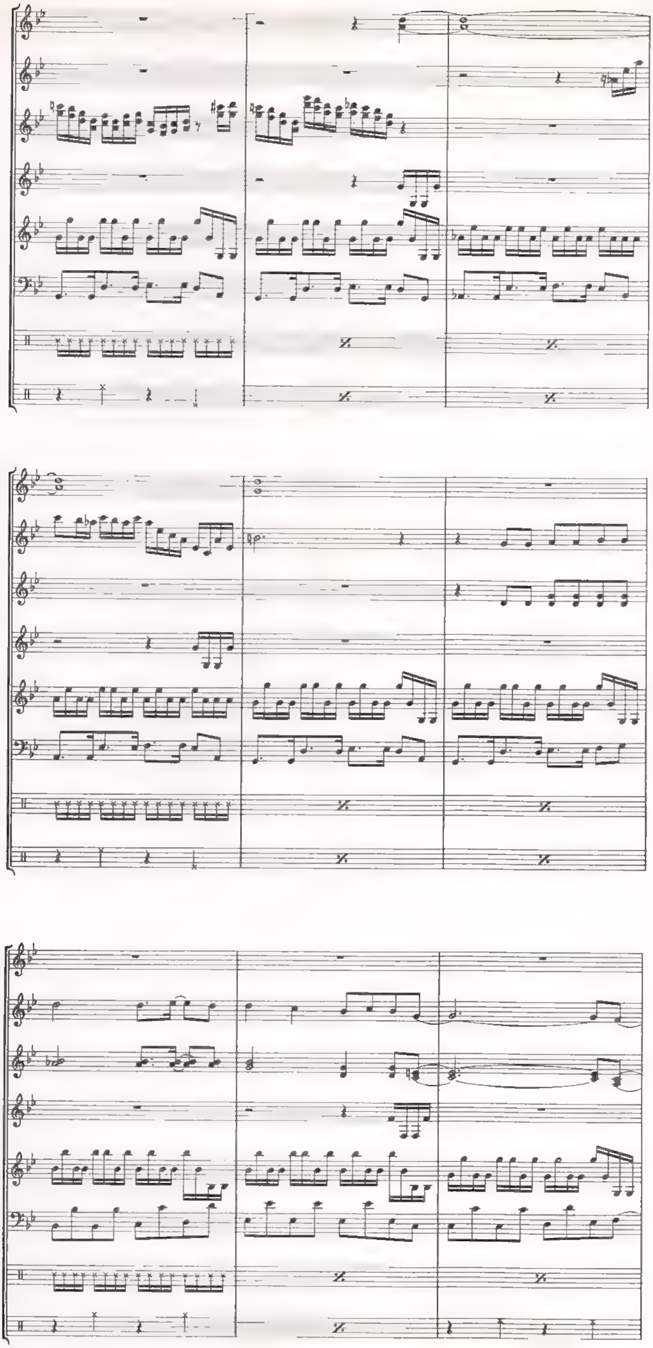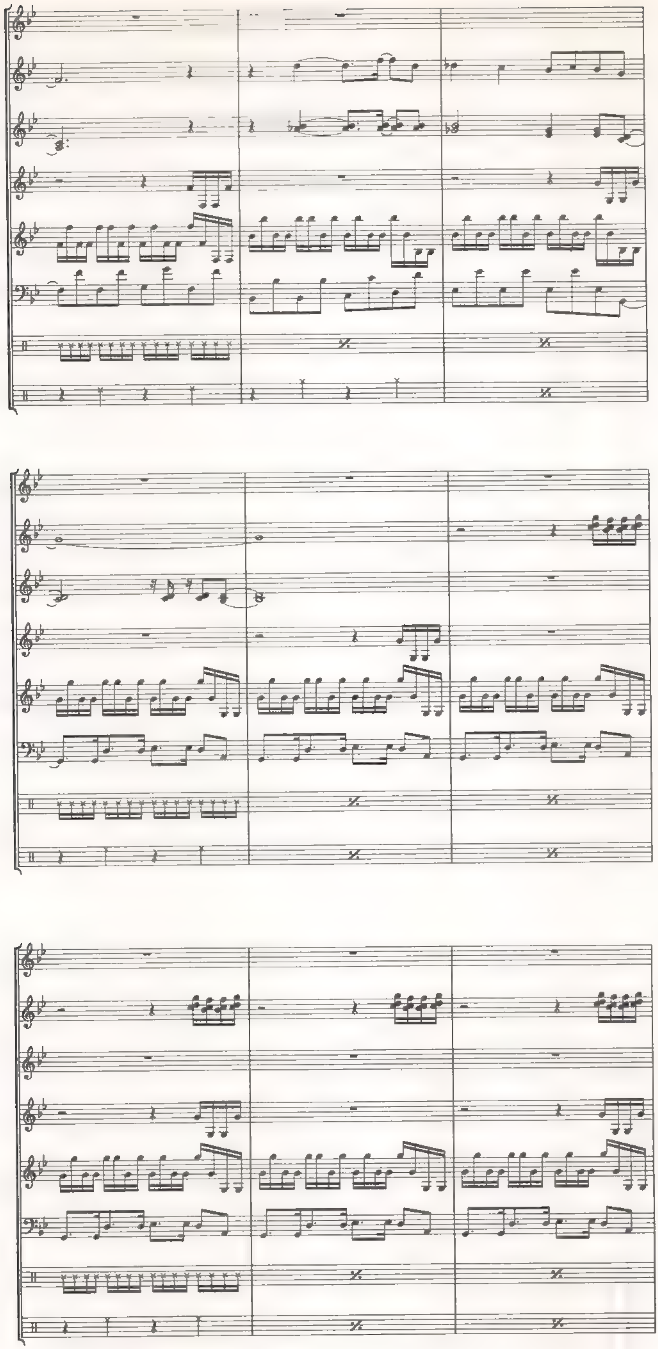




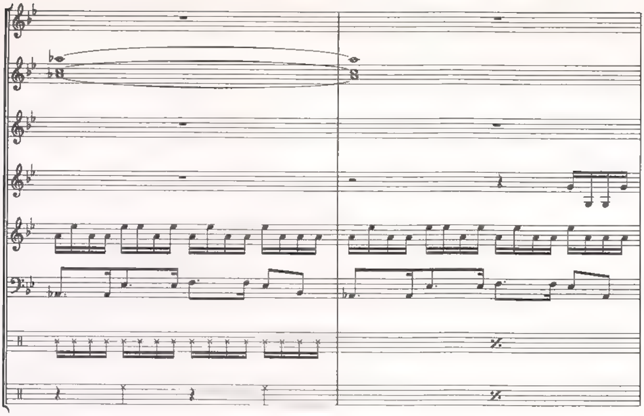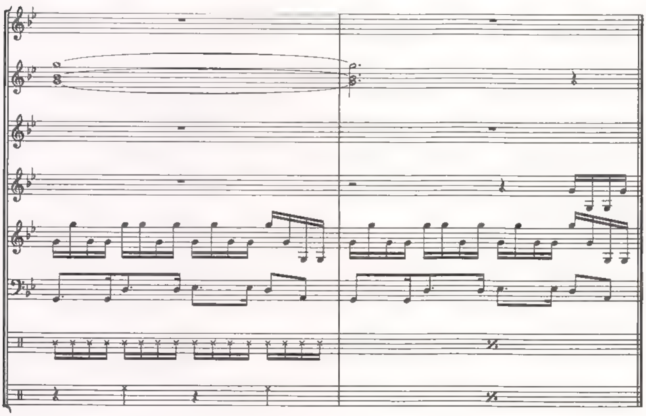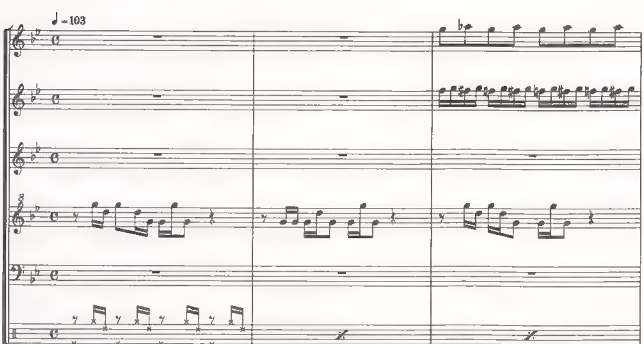








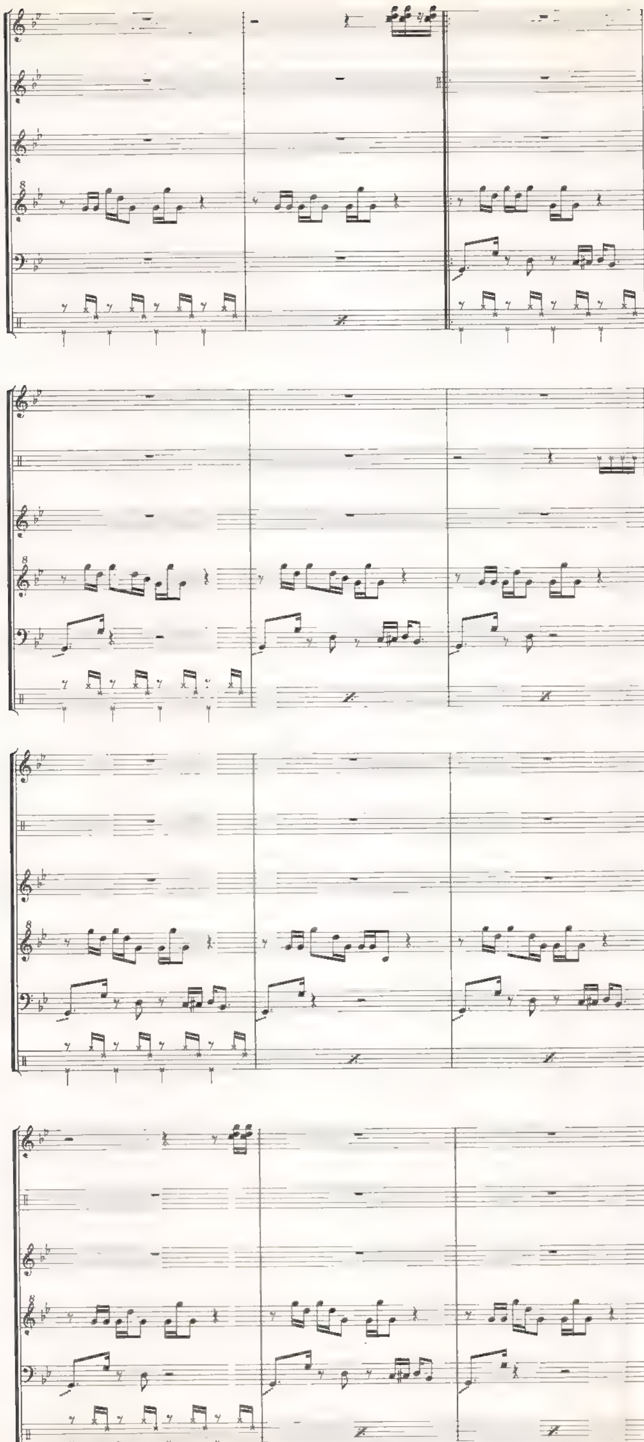


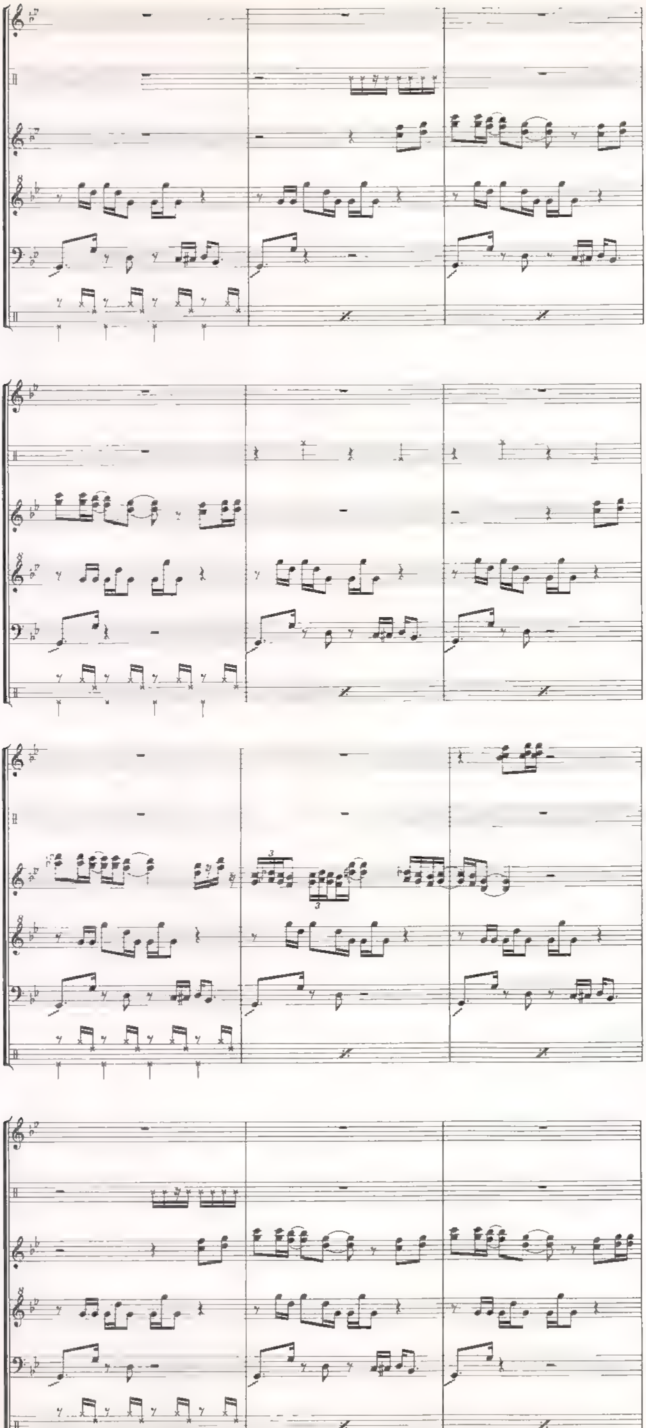


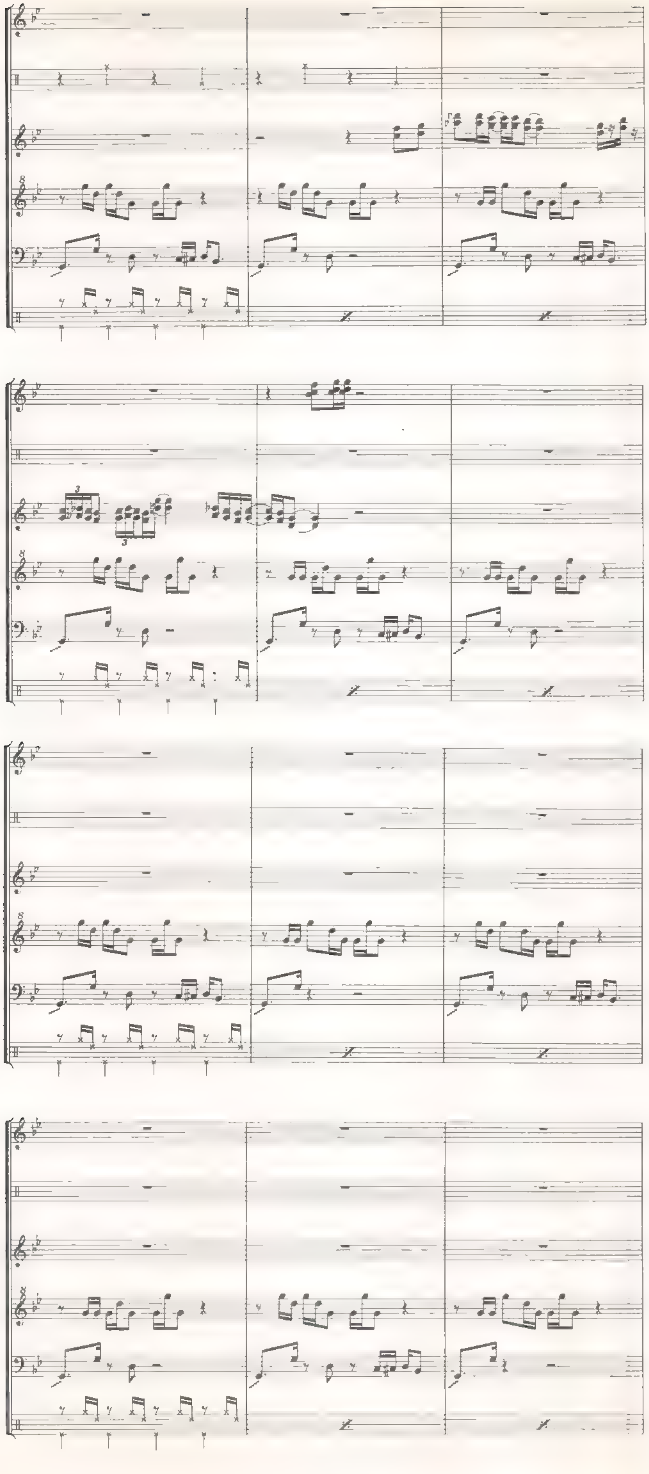


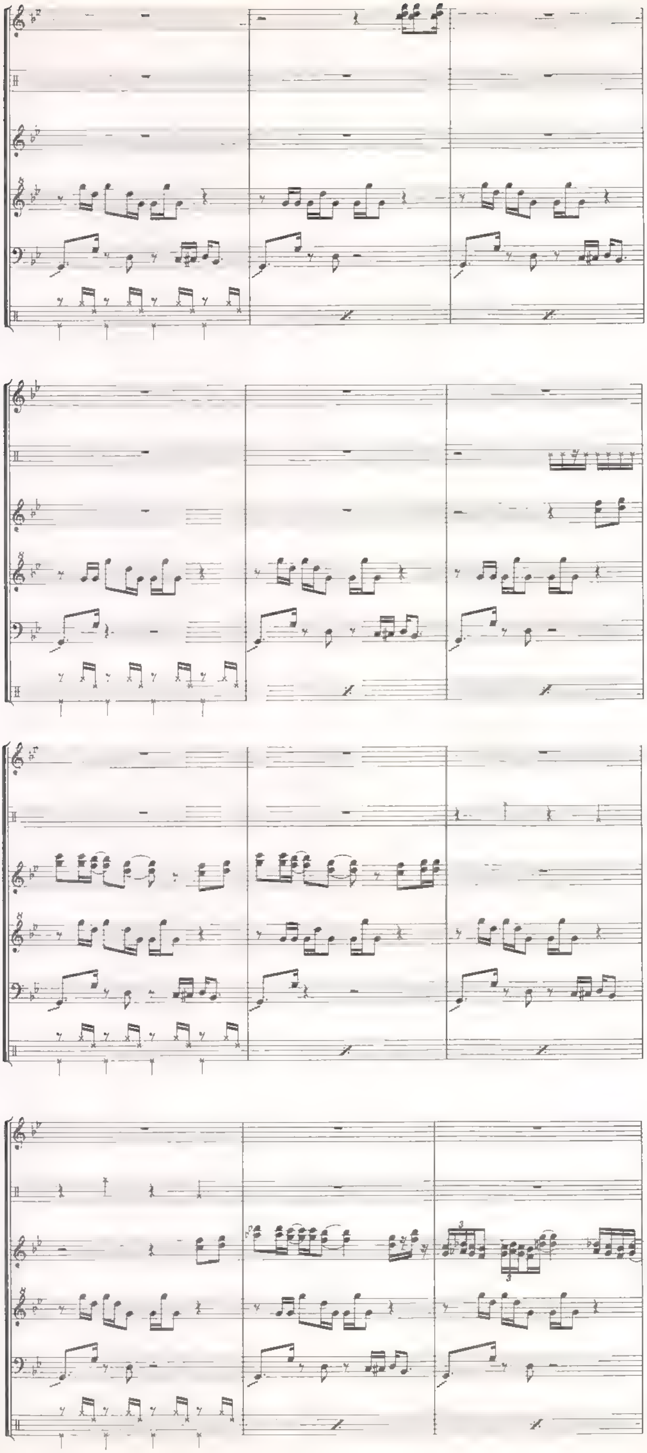


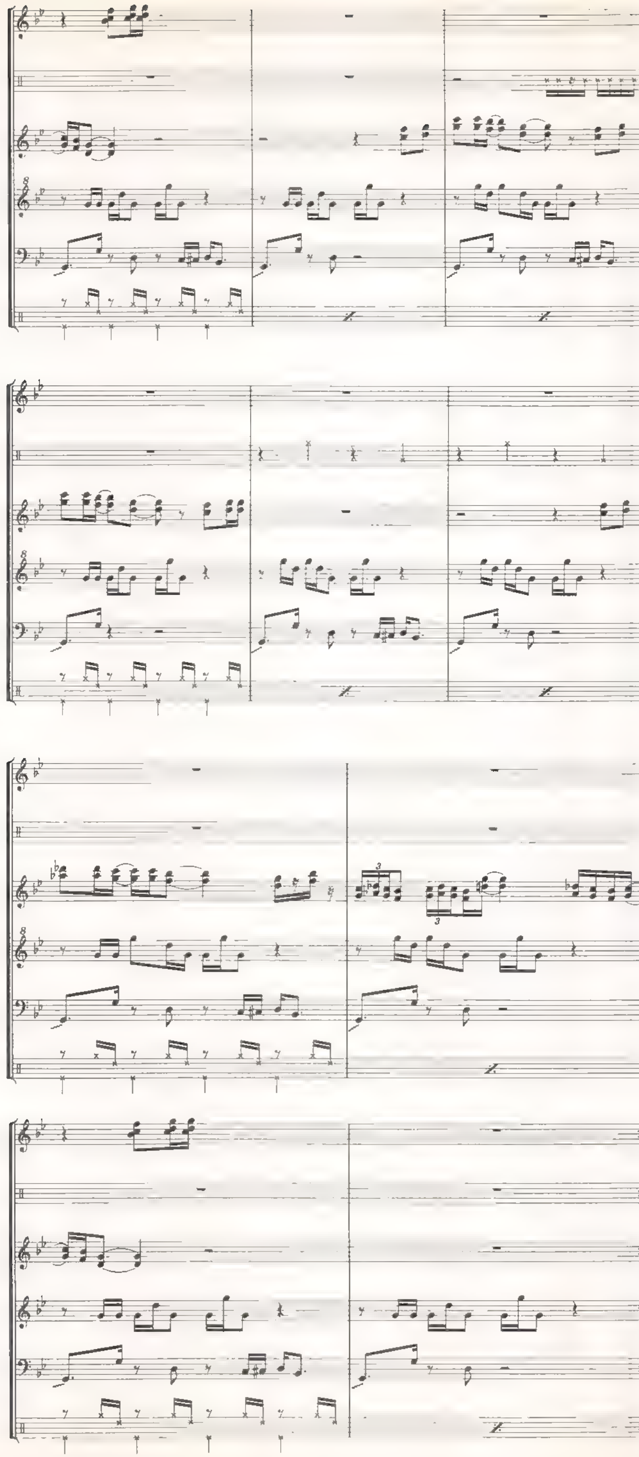
●ＢＧＭ（洞窟）



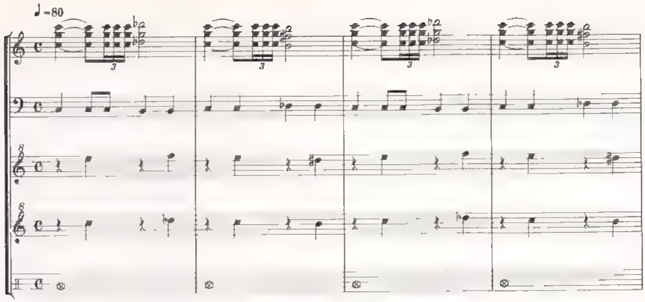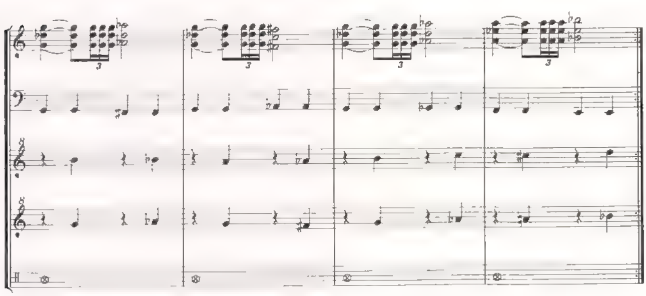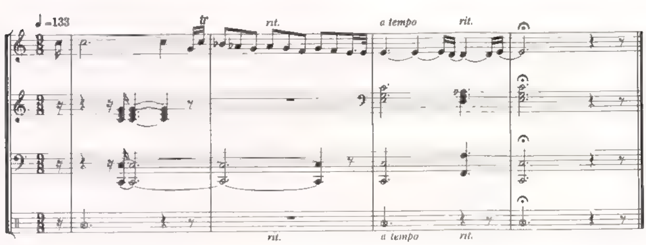








●MABU BGM
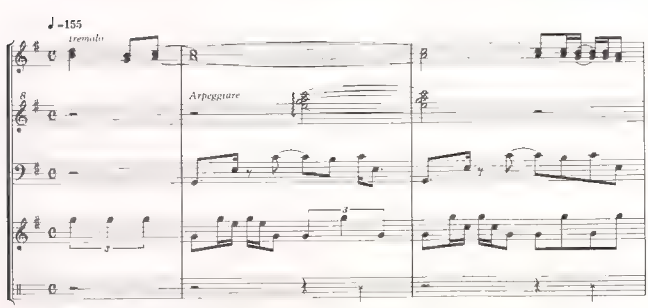


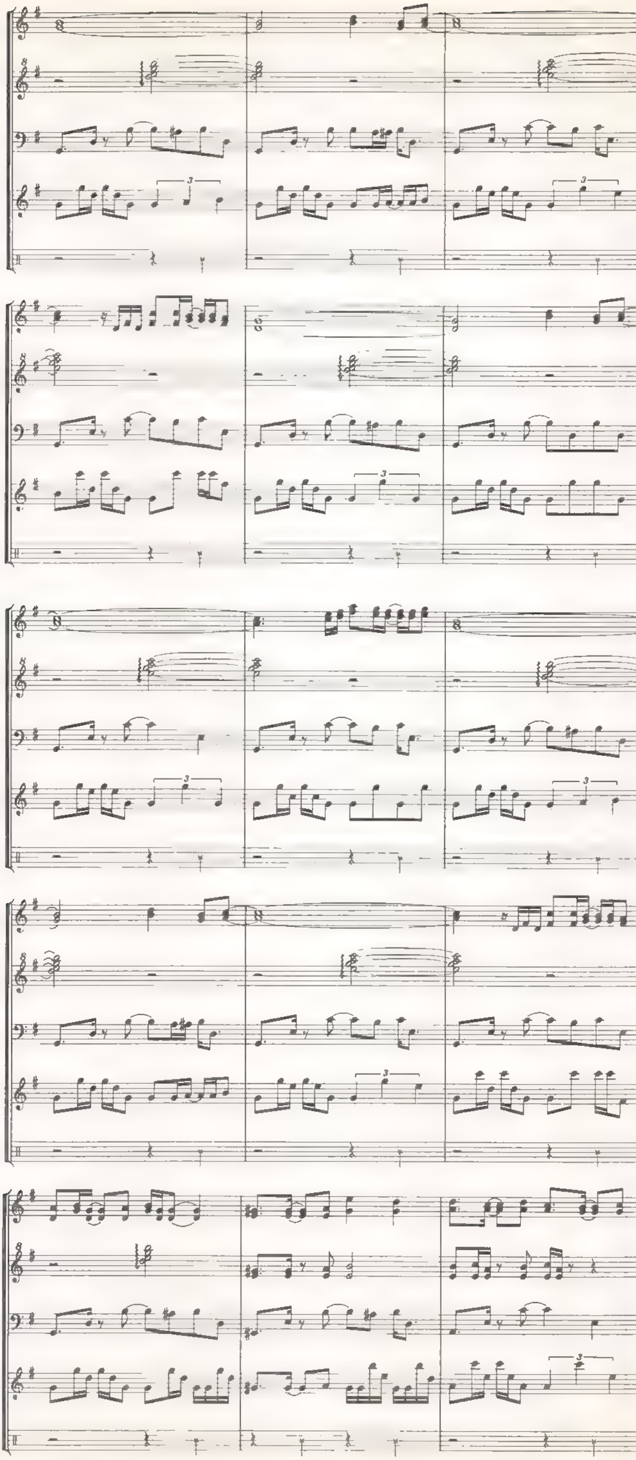


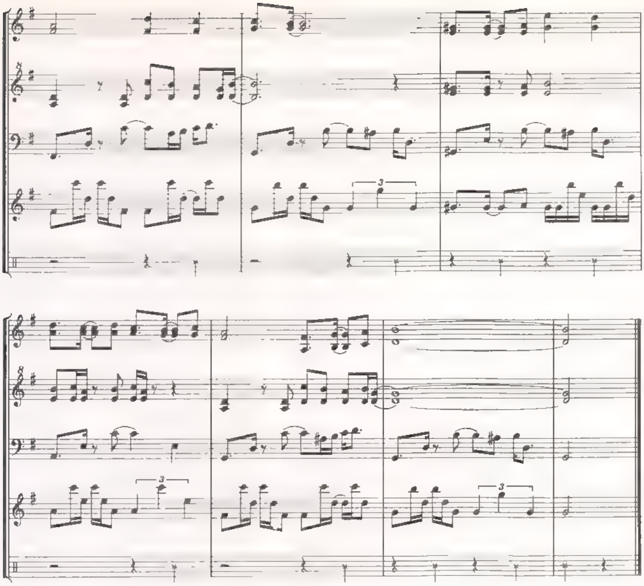
●ラウンド・ミュージック



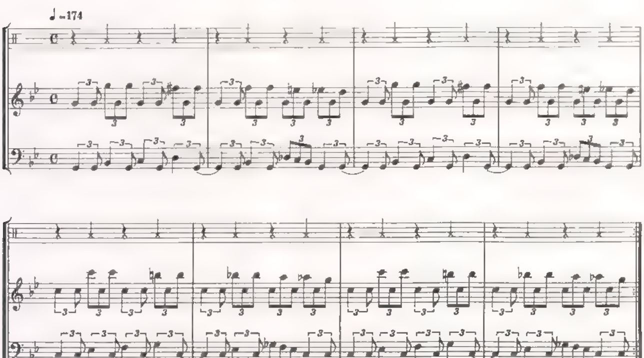
●コングラッチュレーション・ミュージック
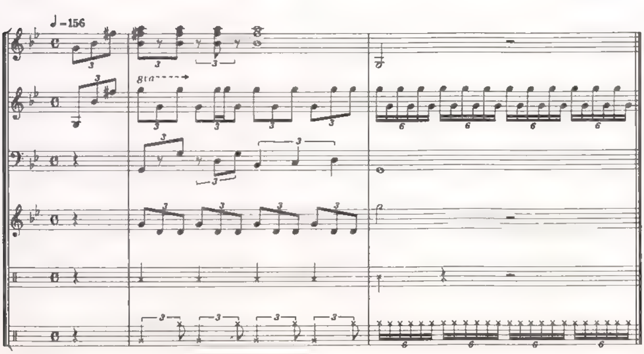






●ネーム・ミュージック



●ゲーム・オーバー



ナムコ直営ゲーム・センター一覧

☆印はナムコ・オリジナル・グッズも販売しています

札幌そごう　〒060北海道札幌市中央区北5条西2 ☎011-213-2565

五番館　〒064北海道札幌市中央区北4条西3-1 ☎011-251-0151

三越札幌店　〒051-21北海道札幌市中央区南1条西3-8 ☎011-271-3311

☆**プレイタウン赤い風車**　〒064北海道札幌市中央区南23条西11丁目2番3号 ☎011-563-7023

川沿キャロットハウス　〒061北海道札幌市南区川沿2-1-18-17 ☎011-572-2383

☆**澄川キャロットハウス**　〒061-21北海道札幌市南区澄川5条3-75-3 ☎011-813-6445

☆**プレイシティキャロット琴似店**　〒063北海道札幌市西区琴似2条2 琴似グリーンビル ☎011-621-1110

☆**西野ナムコランド**　〒063北海道札幌市西区西野1条3-60-1 ☎011-665-5221

イトーヨーカ堂月寒店　〒062北海道札幌市豊平区月寒西1条11 ☎011-853-4733

西友清田店　〒061-01北海道札幌市豊平区真栄7-1 ☎011-883-2171

棒二森屋　〒040-91北海道函館市若松町17-12 ☎0138-26-1211

☆**函館キャロットハウス**　〒040北海道函館市美原町2-5-1 第一久保ビル ☎0138-46-4336

ボーニ森屋花園店　〒041北海道函館市花園町11-36 ☎0138-55-8532

☆**プレイシティキャロット小樽店**　〒047北海道小樽市花園1-1-10 ☎0134-23-9596

☆**岩見沢ナムコランド**　〒068北海道岩見沢市4条西1丁目 ☎0126-22-4557

☆**室蘭キャロットハウス**　〒050北海道室蘭市中島町1丁目33番3号 ☎0143-45-1951

苫小牧ステーションビル　〒053北海道苫小牧市表町6-2-26 ☎0144-36-8603

ショッパーズ菱光　〒085北海道釧路市若松町1-23 ☎0154-24 9731

十條ファミリーランド　〒084北海道釧路市鳥取大通り2丁目2番8号 ☎0154-53-0178

☆**釧路キャロットハウス**　〒084北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号 ☎0154-53-2486

ニチイ江別店　〒069-01北海道江別市幸町34 ☎01138-4-2121

北峯百貨店紋別店　〒094北海道紋別市花園町3-4-39 ☎01582-3-7247

西條士別店　〒095-00北海道士別市西1条8丁目 ☎01652-3-1201

西條百貨店ナムコランド　〒070北海道名寄市西4条南8丁目 ☎01654-3-8672

☆**プレイシティキャロット旭川店**　〒070北海道旭川市3条通15丁目左1号 ☎0166-26-1043

広尾ファミリーランド　〒089-26北海道広尾郡広尾町丸山通北2丁目14番 ☎01558-2-4776

武田百貨店青森店　〒030青森県青森市新町1-13-2 ☎0177-22-2028

松木屋　〒030青森県青森市新町2-8-1 ☎0177-23-3211

東北ニチイ八戸店　〒031青森県八戸市六日町25 ☎0178-43-1551

☆**プレイシティキャロット八戸店**　〒031青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

☆**弘前ハイローザ**　〒036青森県弘前市土手町15 ☎0172-33-6584

武田百貨店弘前店　〒036青森県弘前市大字土手町32 ☎0172-34-5121

東北ニチイ黒石店　〒036-03青森県黒石市早徳平衛町24 ☎01725-2-5121

むつ松木屋　〒035青森県むつ市柳町1-8-8 ☎01752-2-3126

十和田松木屋　〒034青森県十和田市稲生町15-3 ☎01762-3-8111

古牧温泉　〒033青森県三沢市駅前古牧温泉祭魚洞公園内 ☎0176-53-5151

一関ショッピングデパートナムコランド　〒021岩手県一関市新大町1（駅前通り） ☎0191-21-5596

三春屋水沢店　〒023岩手県水沢市中町137 ☎0197-24-0211

北上ショピングセンター　〒024岩手県北上市諏訪町2-3-34 ☎0197-64-2161

花巻デパート　〒025岩手県花巻市吹帳12-16 ☎0198-23-4111

☆**プレイシティキャロット仙台店**　〒980宮城県仙台市中央1-2-3 ☎022-223-8382

青空ファミリーランド　〒980宮城県仙台市中田杉ノ下20 ☎022-241-7204

☆**宮城野原キャロットハウス**　〒983宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

日立キャロットハウス　〒316茨城県日立市鮎川町6-7-4 日立ボールクレーン内 ☎0294-34-1010

アビリティーズジャスコスクラム　〒981-31宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

高喜　〒315茨城県石岡市国府3-4-19 ☎02992-3-1101

石巻ホームセンター　〒986宮城県石巻市門脇2番谷地 ☎0225-95-1800

☆**筑波学園キャロットハウス**　〒305茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

東北ニチイ古川店　〒989-61宮城県古川市駅前大通り1丁目3-11 ☎02292-2-3296

築館ナムコランド　〒987-22宮城県栗原郡築館町藤木1番48号 ☎0228-23-8186

スーパータイヨー　〒314-04茨城県鹿島部波崎町塩付通73841 ☎04794-4-2761

涌谷ナムコランド　〒987-01宮城県遠田郡涌谷町字新町66番地2号 ☎02294-3-5425

☆**秋田キャロットハウス**　〒010秋田県秋田市中通1丁目4番5号 ☎0188-32-2868

ジャスコ山形店　〒990山形県山形市七日町1-4-47 ☎0236-33-2656

☆**山形キャロットハウス**　〒990山形県山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

☆**酒田マリーン5ナムコランド**　〒998山形県酒田市中町2-5-1 ☎0234-26-0029

酒田大沼ナムコランド　〒998山形県酒田市幸町2-11-1 ☎0234-26-3533

庄交モールナムコランド　〒997山形県鶴岡市錦町2-21 ☎0235-24-7327

ジャスコ米沢店　〒992山形県米沢市中央1-9-20 ☎0238-23-8041

ジャスコ赤湯店　〒999-22山形県南陽市長岡字境田524-1 ☎0238-40-2665

ニューライフジャスト　〒976福島県相馬市中村字砂子田178-1 ☎02443-6-2671

うすい百貨店　〒963福島県郡山市中町13-1 ☎0249-32-0001

☆**宇都宮キャロットハウス**　〒320栃木県宇都宮市駅前大通り1-5-10 ☎0286-25-6652

☆**二荒キャロットハウス**　〒320栃木県宇都宮市二荒町9番4号 ☎0286-34-0611

ジャスコシティ栃木店　〒328栃木県栃木市箱森町38-40 ☎0282-22-7640

那須ロイヤルセンター　〒325-03栃木県那須郡那須高原 ☎02877-8-2001

スズラン百貨店　〒370群馬県高崎市宮元町13-1 ☎0273-23-9446

いせや富岡店　〒370-24群馬県富岡市田島字岩崎前229-1 ☎02746-4-2371

いせや大間々店　〒376-01群馬県山田郡大間々町東2441 ☎02777-3-1111

丸広日進店　〒330埼玉県大宮市日進町2-1059 ☎0486-51-5394

ニットウモウル　〒360埼玉県熊谷市銀座2-123 ☎0485-22-4011

ニチイ熊谷店　〒360埼玉県熊谷市大字筑波2-66 ☎0485-23-1661

アリコベール上尾　〒362埼玉県上尾市宮本町1-1 アリコベールA館屋上 ☎0487-71-3480

アップリハウス　〒362埼玉県上尾市宮本町1-1 アリコベールA館屋上（飲食） ☎0487-71-3480

丸広南浦和店　〒336埼玉県浦和市南本町1-7-4 ☎0488-65-1111

いせや本庄店　〒367埼玉県本庄市大字小島三杢山17 ☎0495-21-9101

ビッグキャロット　ＳＳＣ　〒359埼玉県所沢市南永井1116 ☎0429-44-3421

新所沢パルコ　〒359埼玉県所沢市緑町1-2 ☎0429-98-8206

丸広飯能店　〒357埼玉県飯能市柳町22-11 ☎04297-3-1111

ららぽーと志木　〒353埼玉県志木市本町5-17-5 ☎0484 74 0179

☆**西友越谷キャロットハウス**　〒343埼玉県越谷市越谷1-3-4 ☎0489-64-1641

☆**丸広百貨店**　〒350埼玉県川越市新富町2-6-1 ☎0492 24-2572

ＳＳＣみずほ台　〒354埼玉県富士見市西みずほ台2-6-1 ☎0492-51-7541

上福岡ビックキャロット　〒356埼玉県上福岡市上福岡1-7 ☎0492-64-9966

丸広東松山店　〒355埼玉県東松山市材木町19-30 ☎04932-3-1111

千葉三越　〒280千葉県千葉市富士見2-6-1 ☎0472-22-4946

☆**千葉セントラルプラザ**　〒280千葉県千葉市中央3-17-1 ☎0472-22-4946

マリンピア　〒260千葉県千葉市高洲3-20-28 ☎0472-77-4827

松坂屋市川店　〒272千葉県市川市市川1-5-17 ☎0473-21-2111

市川ビル　〒272千葉県市川市市川1-4-10 ☎0473-26-1958

☆**サンペディック**　〒275千葉県習志野市谷津1-16-1 ☎0474-77-5192

清見屋　〒287千葉県佐原市佐原字竹ノ下イ-134 ☎04785-4-2111

クリハシ　〒288千葉県銚子市新生1-17 ☎0479-22-6966

柳屋ビルディング　〒103東京都中央区日本橋2-1-10 ☎03 272-8377

東京シティエアターミナル　〒103東京都中央区日本橋箱崎町42-1 ☎03-665-7270

プレイシティキャロット田町店　〒108東京都港区芝5-27-12 ☎03-452-8349

ビックキャロット新橋店　〒105東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル ☎03-503-6483

ホテルオークラ　〒107東京都港区虎ノ門2-10-4 ☎03-582-0111

プレイシティキャロット早稲田店　〒160東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

プレイシティキャロット新宿　〒160東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

☆**ゲームブティック高田馬場店**　〒160東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

☆**亀戸キャロットハウス**　〒136東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

東京卸売センター　〒141東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

蒲田東急ビル　〒144東京都大田区西蒲田7-69-1 ☎03-731-1081

☆**蒲田キャロットハウス**　〒144東京都大田区西蒲田7-61-2 ☎03-731-4126

蒲田駅ビル　〒144東京都大田区西蒲田7-68-1 ☎03-733-5111

☆**プレイシティキャロット烏山店**　〒157東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

プレイシティキャロット駒沢店　〒154東京都世田谷区駒沢町2-1-1 山国ビル1F ☎03-424-5272

プレイシティキャロット経堂店　〒156東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485

玉川高島屋　〒158東京都世田谷区玉川3-17-1 ☎03-709-3111

☆プレイシティキャロット笹塚店　〒151東京都渋谷区笹塚1-56-28　☎03-378-1208
東急文化会館　〒150東京都渋谷区渋谷2-21-12　☎03-407-7131
☆プレイシティキャロット西荻店　〒167東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090
☆プレイシティキャロット巣鴨店　〒170東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル　☎03-943-6735
葛西ナムコランド　〒132東京都江戸川区西葛西3-9-19　☎03-680-7187
聖蹟桜ケ丘ナムコランド　〒206東京都多摩市関戸326-2　☎0423-37-2643
東久留米キャロットハウス　〒180-03東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585
花小金井キャロットハウス　〒187東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177
忠実屋府中店　〒183東京都府中市宮西町2-4-18　☎0423-64-5111
立川高島屋　〒190東京都立川市曙町2-4-30　☎0425-25-2111
☆プレイシティキャロット伊勢佐木町店　〒231神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 伊勢佐木センタービル内　☎045-252-1164
横浜高島屋　〒220神奈川県横浜市西区南幸1-6-31　☎045-311-1251
横浜三越　〒220神奈川県横浜市西区北幸1-2-7　☎045-316-4292
相鉄二俣川　〒241神奈川県横浜市旭区二俣川町2-50-1　☎045-363-3470
相鉄ローゼン大口　〒221神奈川県横浜市神奈川区大口仲町25-1　☎045-401-3341
☆綱島キャロットハウス　〒223神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9　☎045-544-1969
港南台センター　〒233神奈川県横浜市港南区港南台3-1-3　☎045-831-7170
高島屋港南台店　〒233神奈川県横浜市港南区港南台3-1-3　☎045-833-2211
川崎さいか屋　〒210神奈川県川崎市川崎区小川町1　☎044-211-3111
ビックボウル　〒214神奈川県川崎市多摩区登戸2735　☎044-900-1287
ダイエー向ケ丘　〒214神奈川県川崎市多摩区登戸2789　☎044-922-5391
プレイシティキャロット相模原店　〒229神奈川県相模原市相模原4-2-15　☎0427-53-5581
忠実屋橋本店　〒229神奈川県相模原市西橋本5-1-1　☎0427-74-6504
ダイクマ平塚　〒254神奈川県平塚市上平塚1-61　☎0463-34-7154
西武クレジット志澤店　〒250神奈川県小田原市栄町1-5-10　☎0465-23-1111
藤沢さいか屋　〒251神奈川県藤沢市藤沢555　☎0466-27-1111
☆大船キャロットハウス　〒247神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814
ダイクマ　〒253神奈川県茅ケ崎市新栄町12-3　☎0467-83-4537
☆新潟三越　〒951新潟県新潟市西堀通五番町866　☎0252-23-0863
カミーノ古町店　〒951新潟県新潟市古町通7-938　☎0252-24-7111
長安殿ファミリーランド　〒950新潟県新潟市笹口1-2　☎0252-41-3529
丸専　〒940新潟県長岡市大手通2-1-8　☎0258-35-2312
☆プレイシティキャロット長岡店　〒940新潟県長岡市大手通1-4-9 グランドマンションメゾン大手　☎0258-36-0991
ジャスコ三条店　〒955新潟県三条市西裏館2丁目　☎0256-35-6227
タイヨーデパート　〒930富山県富山市中央通り2-2-5　☎0764-25-3631
☆プレイシティキャロット金沢店　〒920石川県金沢市片町2-8-20　☎0762-21-9457
プレイシティキャロット笠舞店　〒920石川県金沢市笠舞1-17-22 村昭ビル　☎0762-22-1148
ジャスコグリーンシティ金沢店　〒920石川県金沢市若宮町イ-9　☎0762-23-5428
赤坂プラザ店　〒920石川県金沢市笠舞1-23-23　☎0762-32-3346
ジャスコ松任店　〒924石川県松任市西新町140　☎0762-76-1212
東尋坊温泉ファミリーランド　〒913福井県坂井郡三国町緑ケ丘4-4-8　☎0776-81-3280
☆プレイシティキャロット甲府中央店　〒400山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429
善光寺キャロットハウス　〒400山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904
岡島甲府店　〒400山梨県甲府市丸の内1-21-15　☎0552-37-5476
朝日町キャロットハウス　〒400山梨県甲府市朝日町1-8-1　☎0552-51-0348
ヤングファラオ　〒380長野県長野市高田久保1174　☎0262-21-6313
丸光そごう　〒390長野県長野市問御所1206　☎0262-34-5211
☆西沢南松本店　〒399長野県松本市宮田2-7　☎0263-26-9739
カタクラモール　〒390長野県松本市中央4-9-43　☎0263-35-5906
☆プレイシティキャロット松本店　〒390長野県松本市中央1-3-7　☎0263-35-6744
ミスズボウル　〒390長野県松本市大字芳川平田字東原458-2　☎0263-58-5449
ジャスコ大町店　〒398長野県大町市大字大町九日町2502　☎02612-2-8029
須坂ショッピングセンター　〒382長野県須坂市須坂344 協同ビル二階　☎0262-46-9570
西沢双葉店　〒396長野県伊那市上河原55　☎02657-6-1212
カネショウ　〒394長野県岡谷市中央町1-13-26　☎0266-23-5533
ファミリーデパートパラス　〒385長野県佐久市大字中込345　☎0267-62-8500
ほていや中央店　〒386長野県上田市中央2-5-7　☎0268-24-8637
ジャスコ諏訪　〒393長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242
軽井沢スケートセンター　〒389-01長野県北佐久郡軽井沢町大字長倉2139　☎0267-46-0855
岐阜近鉄百貨店　〒500岐阜県岐阜市柳ケ瀬通1-12　☎0582-65-3111
高山グリーンホテル　〒506岐阜県高山市西之一色町2-180　☎0577-34-6077
イトーヨーカドー各務原店　〒504岐阜県各務原市蘇原青雲町4-1-1　☎0583-89-4337
ニチイ羽島店　〒501-62岐阜県羽島市子熊町島1-46　☎0583-92-1390
ヤナゲン百貨店　〒503岐阜県大垣市高屋町1-56　☎0584-73-7613
ジャスコシティ大垣店　〒503岐阜県大垣市三塚町字中島233-1　☎0584-74-7207
グランドタマコシ鶴見店　〒503岐阜県大垣市鶴見町上渡瀬641-2　☎0584-75-1615
ジャスコタウン柳津店　〒501-61岐阜県羽島郡柳津町本郷4-1-1　☎05838-7-5911
静岡伊勢丹　〒420静岡県静岡市呉服町1-17　☎0542-51-2211
☆プレイシティキャロット静岡店　〒420静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653
プレイシティキャロット両替町店　〒420静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037
☆プレイシティキャロットアピア店　〒422静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604
シズオカヤライフランド店　〒432静岡県静岡市馬渕2-8　☎0542-84-6821
ジャスコシティ浜松西　〒432静岡県浜松市入野町6161-1　☎0534-48-0389
ジャスコ新島田店　〒427静岡県島田市本通り5-7890　☎05473-6-5957
ミツワヤ南陽店　〒455愛知県名古屋市港区南陽町大字福田字小賀須560　☎052-303-2256
イエローハット　〒453愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-7443
ダイヤモンドシティ　〒451愛知県名古屋市西区香呑町6-56　☎052-524-3990
☆星ケ丘キャロットハウス　〒464愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510
豊橋西武　〒440愛知県豊橋市駅前大通1-43　☎0532-53-2111
ジャスコ新豊橋店　〒440愛知県豊橋市前田南町183　☎0532-53-7280
☆プレイシティキャロット豊橋　〒440愛知県豊橋市駅前大通1-12　☎0532-54-3195
ジャスコ小牧店　〒485愛知県小牧市大字小牧265 1番地　☎0586-76-7460
グランドタマコシ祖父江店　〒495愛知県中島郡祖父江町祖父江字高熊111　☎05879-7-6182
プレイシティクワ　〒510三重県四日市市桑町桑花143-1　☎0593-33-2923
☆プレイシティキャロット四日市店　〒510三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266
松坂ニューデパート駅前店　〒515三重県松坂市京町217-4　☎0598-23-0375
鳥羽ショッピングプラザ　〒517三重県鳥羽市大明西町1-1　☎0599-25-4317
ジャスコ熊野店　〒519-43三重県熊野市井戸町井土353-1　☎05978-9-5303
ジャスコ新尾鷲店　〒519-36三重県尾鷲市大字中井浦字池ノ端1058-1　☎05972-2-9268
ジャスコシティ玉城店　〒519-04三重県度会郡玉城町世古字鳥戸411-1　☎0596-23-0443
巴里屋サンペディック　〒522滋賀県彦根市長曽根南町472-2　☎0749-24-4467
☆ビッグキャロット京都　〒602京都府京都市上京区河原町通今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429
京都事務所　〒601京都府京都市南区吉祥院中島町2 新栄ビル　☎075-661-6175
三越大阪店　〒541大阪府大阪市東区高麗橋2-63-1　☎06-203-1331
神戸事務所　〒564大阪府大阪市江の木20-10　☎06-330-6211
☆プレイシティキャロット第4ビル店　〒530大阪府大阪市北区梅田1-11-4-200　☎06-341-8263
☆プレイシティキャロット京橋店　〒534大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585
スペースキューテイ　〒556大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-632-0170
☆プレイシティキャロットなんば店　〒542大阪府大阪市難波3-6-17　☎06-633-8030
玉造キャロットハウス　〒543大阪府大阪市天王寺区玉造元町14-2　☎06-762-3192
なんばＣＩＴＹビッグキャロット　〒542大阪府大阪市南区難波5-1-60　☎06-644-2810
大阪南営業所　〒564大阪府吹田市江の木町20-10　☎06-330-6211
大阪事務所　〒564大阪府吹田市江の木町20-10　☎06-33-6211
☆プレイシティキャロット関大前店　〒565大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087
プレイシティガムガム　〒564大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-0864
ニチイ泉佐野店　〒598大阪府泉佐野市上町1168-234　☎0724-63-1401
ニチイ和泉府中店　〒594大阪府和泉市府中町7-11　☎07825-43-1181
ジャスコ岩端店　〒670兵庫県姫路市岩端町106　☎0792-94-1606
関学キャロットハウス　〒662兵庫県西宮市上ケ原1番町1-21　☎0793-52-8281
ジャスコ高砂店　〒678兵庫県高砂市緑ケ丘1-8-48　☎07944-3-4435
ジャスコ赤穂店　〒678-02兵庫県赤穂市中広字別所55-3　☎07914-3-6910
ジャスコ加西店　〒675-23兵庫県加西市北条町北条尾長96　☎07904-3-0721
ニチイ小野店　〒675-13兵庫県小野市王子町字太郎右兵エ門池868-1　☎07946-3-4826
ビッグナラ店　〒630奈良県奈良市東木辻町45-2　☎0742-24-2083
ニチイ奈良店　〒630奈良県奈良市小西町27　☎0742-24-3751
ニチイ桜井店　〒633奈良県桜井市大字粟殿1017-9　☎07444-5-2675
ジャスコ田原本店　〒636-03奈良県磯城郡田原本町大字阪手745　☎07443-3-1087
☆プレイシティキャロット和歌山店　〒640和歌山和歌山市雑賀町2-15　☎0734-31-8559
ジャスコオークワ岩出店　〒649-62和歌山県那賀郡岩出町清水字大刀焼455　☎0736-62-0357
松江営業所　〒690島根県松江市北田町58　☎0852-21-0556
松江やよい　〒690島根県松江市寺町193-57　☎0852-23-8411
アピアランド　〒690島根県松江市黒田町字下ノ原427　☎0852-26-3656

☆**プレイシティキャロット島大前店**　〒690島根県松江市西河津町1147-15 奥名ビル☎0852-27-6428
ショッピングデパートピノ　〒690島根県松江市朝日町661　☎08552 2-7000
ニチイ浜田店　〒697島根県浜田市朝日町109-5　☎08552-3-8288
キヌヤ益田店　〒698島根県益田市常盤町4-38　☎08562-3-6918
米子ホープタウン　〒683島根県米子市米原1320　☎0859-33-7023
☆**プレイシティキャロット表町店**　〒700岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750
岡山事務所　〒700岡山県岡山市大元町1-11　☎0862-43-2077
三越倉敷店　〒710岡山県倉敷市阿知1-7-1　☎0664-26-1234
ジャスコ倉敷店　〒710岡山県倉敷市笹沖字九間樋前1337　☎0864-23-2092
広島パークレーン　〒730広島県広島市中区八丁堀11 6　☎082 221-2447
広島事務所　〒730広島県広島市中区平野町3 30 国近ビル　☎082-241-1911
三越広島店　〒730広島県広島市中区胡町5-1　☎082-244-3111
フジ広島店　〒730広島県広島市中区宝町2 1　☎082-245-3856
ジャスコみゆき店　〒734広島県広島市南区宇品御幸1-9-12　☎082-254-8300
フジ高陽店　〒739-17広島県広島市安左北区高陽町亀崎1-1-6　☎082-843-1458
ジャスコ安古市店　〒731-01広島県広島市安左南区大町東3-32-8　☎082-879-6133
フジ東広島店　〒724広島県東広島市西条栄町7-5　☎0824-22-4080
ニチイ三原店　〒723広島県三原市城町608　☎08436-3-0751
ジャスコ三原店　〒723広島県三原市城町9-13　☎08486-4-5220
ニチイ福山店　〒720広島県福山市東桜町1-41　☎0849-23-3491
プレイシティキャロット福山店　〒720広島県福山市船町23　☎0849-24-2218
ニチイ駅塚店　〒720-11広島県福山市駅塚町大字近田258-1　☎0849-76-6212
ニチイ府中店　〒726広島県府中市府中町188-2　☎0347-41-6667
ニチイ梅田店　〒736広島県安芸郡海田町南大正町3-30　☎082-823-7728
ニチイ徳山店　〒745山口県徳山市銀座2-30　☎0834-21-7427
ニチイ防府店　〒747山口県防府市中央町1-3　☎0835-24-5740
ニチイ徳島店　〒770徳島県徳島市万代町4-2-1　☎0886-26-0887
☆**とくしまＣＩＴＹ**　〒770徳島県徳島市寺島本町東3-8　☎0886-54-8547
ダイエーハトヤ　〒772徳島県鳴戸市撫養町斉田字大堤18-1　☎0886-85-1580
☆**ビッグキャロットタカマツ店**　〒760香川県高松市片原町2-4 細谷ビル　☎0878-22-4555
高松事務所　〒760香川県高松市常盤町1-5-9　☎0878-34-1941
☆**プレイシティキャロット常磐店**　〒760香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878 34-3686
☆**プレイシティキャロット藤塚店**　〒760香川県高松市藤塚町1-13-7　☎0878-37-2071
三越高松店　〒760香川県高松市内町7-1　☎0878-51-5151
ジャスコ栗林店　〒760香川県高松市花ノ宮町3-1-1　☎0878-66-0376
ジャスコ白鳥店　〒769-27香川県大川郡白鳥町松原町字本村630-1　☎0879-24-0564
ダイエーコーノ三津店　〒791-41愛媛県松山市三津3-5-40　☎0898 52 1502
松山事務所　〒791愛媛県松山市久万の台乙111　☎0899-25-5671
三越松山店　〒790愛媛県松山市一番3-1-1　☎0899-45-3111
ダイエーコーノ久米店　〒790愛媛県松山市南久米町243-1　☎0899-76-2530
今治ショッパーズ店　〒794愛媛県今治市旭町1-4-11　☎0898-23-3100
フジ北宇和島店　〒798愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912　☎0895-24-4051
東予ショッパーズ店　〒799-13愛媛県東予市三津屋南7 14　☎0898 65 4059
ニチイ曽根店　〒800-02福岡県北九州市小倉南区下曽根4-6-12　☎093-473-9589
ジャスコ東郷店　〒811-34福岡県宗像市大字田熊字田辺田141-1　☎0940-36-4956
☆**スコーレタウン**　〒818福岡県筑紫野市二日市568-1　☎092-925-3993
☆**プレイシティキャロット久留米**　〒830福岡県久留米市六ツ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212
☆**ゲームスペースサンデー**　〒850長崎県長崎市出来大工町21　☎0958-21-1444
☆**プレイシティキャロット佐世保**　〒857長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786
福江マルイ　〒853長崎県福江市中央町5-4　☎09587-2-4105
☆**プレイシティキャロットパーツボックス**　〒860熊本県熊本市手取町4-1　☎096-326-0725
ジャスコ大分店　〒870大分県大分市中央町1-2-7　☎0975-37-1308
ジャスコ光吉店　〒870-11大分県大分市大字町光吉825-1　☎0975-67-0478
☆**分大キャロットハウス**　〒870大分県大分市日野原字ササコエ860-144　☎0975-69-9851
☆**神宮前キャロットハウス**　〒880宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967
宮崎山形屋　〒880宮崎県宮崎市橘通東3 4-12　☎0985-31-3348
日向レジャ・パレス　〒883宮崎県日向市本町62　☎09825-2-4123
鹿児島山形屋　〒892鹿児島県鹿児島市金生町3-1　☎0992-27-6177
タイヨー加世田　〒897鹿児島県加世田市本町11-2　☎09935-3-6566
タイヨー枕崎　〒898鹿児島県枕崎市住吉町14　☎09937-2-2213
タイヨー鹿屋店　〒893鹿児島県鹿屋市向江町7055-1　☎09944-4-2202
川内山形屋　〒895鹿児島県川内市西日向田町9-6　☎09962-2-4111
タイヨー志布志店　〒890-71鹿児島県曽於郡志布志町志布志2706-1　☎09947-3-2361
ホテル林田温泉　〒899鹿児島県始良郡牧丘町高千穂　☎09957-8-2911
沖縄三越　〒900沖縄県那覇市牧志2-2 30　☎0988-62-5111
沖縄山形屋　〒900沖縄県那覇市牧志町1-3-70　☎0988-65-3200

オールアバウトナムコⅡ

昭和63年３月１日 第１刷発行　　定価1800円

マイコンBASICマガジン編集部 編

発行人　平　山　秀　雄

発行所　(株)電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田

1－11－15

電話(03)445－6111

振替 東京５－51961

印刷所　奥 村 印 刷 ㈱

製本所　㈱ 堅 省 堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

ISBN4-88554-157-3 C3055 ¥1800

ISBN4-88554-157-3 C3055 ¥1800E

定価1,800円

SUPER soft BOOKS



ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

電波新聞社

SUPER soft BOOKS

ISBN4-88554-157-3 C3055 ¥1800E

定価1,800円